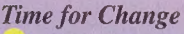


1/93 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.7700/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 30,-
Die Nr.1
Origin packt aus
UNDER-WORLD 2
Außerdem: Elite-Killer Privateer im Visier
Schöne Bescherung
IM TEST
•King's Quest 6
•Comanche
•The Legacy
•F-15 III
•Task Force 1942
•CD-ROM-Hits
VIDEOSPIELE
•Super Mario Land 2
•World of Illusion
•Art of Fighting
•Tennis total
•Batman Returns
•Super Swiv
Erotik REPORT
Nacktes aus Nippon • Liebe On-Line • Software-Strip



An Arbeit herrscht kein Mangel: Das *POWER PLAY*-Team freut sich über die neuen Kollegen.

intern



Time for Change



Kalkulation ade, Spielespaß ole: Layouterin Andrea Danzer hat vormals die Computer Live gestaltet, widmet sich aber nun ganz der *POWER PLAY*.

Die himmlische Weihnachts-Crew hat ganze Arbeit geleistet: Wie Ihr an den Fotos seht, begrüßen wir schon vor der offiziellen Bescherung drei frische Mitstreiter. Layouterin Andrea Danzer unterstützt ab sofort die "Farbe & Form"-Abteilung. Zusammen mit Susanne und Connie sorgt sie dafür, daß die Artikel optisch eindrucksvoll verpackt werden. Außerdem haben wir unsere Technik auf Vordermann gebracht und erstellen die *POWER PLAY* mittlerweile via DTP (Desktop Publishing) auf Macintosh-Computern. Neben diversen anderen Vorzügen beschert uns DTP einen angenehmen Zeitvorsprung. So können wir praktisch bis kurz vor Druckbeginn brandheiße Artikel ins Heft bringen. Leider geht die Umstellung nicht ganz problemlos vonstatten: So sind uns in der letzten Ausgabe ein paar dumme Fehler unterlaufen. Daß einige Meinungskästen nicht ganz sinnvoll endeten, lag nicht etwa an der Sprachlosigkeit der Redakteure, sondern an unserem DTP-Programm, das leichte Macken offenbahrte. Auch die unbefriedigende Qualität etlicher Fotos ist auf DTP-Allüren zurückzuführen. Seid bitte nicht allzu erbost, wir bemühen uns um schnellstmögliche Korrekturen. So dürftet Ihr viele Schandflecken der letzten *POWER PLAY* in der aktuellen Ausgabe nicht mehr finden.

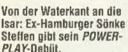
Apropos Verbesserungen: Mit Sönke Steffen und Manfred Neumayer sind zwei Mitspieler zum Team gestoßen, die den redaktionsinternen Streßpegel um ein paar Prozente senken sollen. Während sich Manfred schon etliche Jahre als Fachzeitschriftenredakteur vergnügt (davor hat er 15 Jahre professionell Musik gemacht), tummelte sich Sönke bislang auf der hamburg'schen Studienbank. Allerdings ließ er sich von uns problemlos dazu überreden, Bayern von seiner sympathischsten Seite kennenzulernen. Sönke springt für Richie ein, der mit dieser Ausgabe seinen Abschied gibt. Er will sich in Zukunft mehr seinen Programmierinstinkten hingeben. Dafür alles Gute.

Eine erholsame Weihnachtszeit wünscht

Euer



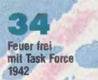
Von der Waterkant an die Isar: Ex-Hamburger Sönke Steffen gibt sein *POWER-PLAY*-Debüt.





MByte statt Noten: Ex-Musiker Manfred Neumayer schreibt auch für unser Schwestermagazin *VIDEO GAMES*.







Aktuell

Unter der Lupe

Rubriken

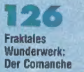
Computerspiele-tests

8 Der Elite-Killer Privateer im Anflug auf diese Galaxis

Videospieletests

Powertips





126 Fraktales Wunderwerk: Der Comanche



HINTER GLAS

Vor sechs Monaten befreiten wir den *Stygian Abyss* von den Schergen des Guardian. Im zweiten Teil der *Ultima-Underworld*-Serie retten wir ganz Britannia vor dem Untergang.

Zu den innovativsten und schönsten Programmen des vergangenen Jahres gehört zweifellos *Ultima Underworld*. Spektakuläre 3-D-Grafiken, einfachste Steuerung und eine gehaltvolle Fantasy-Story machten *The Stygian Abyss* zum Favoriten bei Euch zu Hause und bei uns in der Redaktion. Die gute Nachricht für alle Unterweltsüchtigen: Der zweite Teil dürfte noch besser als der erste werden. Wir hatten Gelegenheit, uns bei Origin von den beeindruckenden Fortschritten des neuen 3-D-Ausflugs nach Britannia zu überzeugen.



In der Feuerwelt geht's heiß her

Im Kristall

Für die Hintergrundstory ist natürlich wieder Oberguru Richard Garriott persönlich verantwortlich. Seit der Zerstörung des Black Gates in *Ultima 7* sind 16 Monate vergangen. Langsam beginnt sich das Leben in Britannia zu normalisieren und die verstörte Bevölkerung kommt wieder zur Ruhe. Höchste Zeit für einen großen Reichstag. Lord British lädt die Führer des Landes in sein Schloß, um dort die Aufbauarbeiten zu koordinieren. Kaum versammelt sich der Rat in der Krönungshalle, schlägt unser alter Freund, der Guardian wieder zu — Lord British' Schloß wird in einem riesigen Edelstein eingeschlossen. Völlig von der Außenwelt abgeschlossen, müssen wir uns einen Weg durch die weitläufigen Keller und Verliese der Burg zurück an die Oberfläche suchen.

In der dritten Etage des Schlosses findet Ihr eine kleine Version des Kristalls, die als Teleporter fungiert und Euch in acht unterschiedliche Welten befördert, nochmals unterteilt in mehrere Etagen. *Ultima Underworld 2* ist ungefähr doppelt so groß wie der erste Teil. In der realen Welt müßte Euer Held mehr als 70 Kilometer Gänge und Labyrinthe erkunden, bevor alle Rätsel gelöst sind.

Schöner, schneller, weiter

Wer jetzt nur einen aufgepeppten Aufguß des ersten Teils erwartet, wird schnell eines Besseren belehrt. Die gute Zusammenarbeit zwischen den Entwicklungsteams von Origin und Blue Sky Productions hat reiche Früchte getragen. Während die Überarbeitung des Spielsystems bei Doug Church von Blue Sky lag, hat sich die Grafikabteilung von Origin mit neuen, detaillierteren Monstern und Objekten beschäftigt. Das Resultat wird nicht nur alte Fans überzeugen. Unser Blickfeld in die *Underworld*-Welt ist um 30 Prozent größer geworden. Dem bewährten Mauszeiger wurde mehr Intelligenz gegönnt. Er erkennt jetzt selbsttätig, ob wir einen Gegenstand aufnehmen oder eine andere Aktion ausführen wollen. Die Befehle können jetzt wahlweise über die bewährte Icon-Leiste oder direkt mit den beiden Maustasten eingegeben werden. Unser Pixel-Ego reagiert so noch schneller auf die unterschiedlichen Herausforderungen im Untergrund von Britannia. Dafür, daß es nicht an Aufregung fehlt, sorgen zahlreiche neue Features. So wurde zum Beispiel den unterirdischen Flüssen eine Strömung verpaßt. Wer nicht tüchtig mit den Beinen strampelt, wird erbarmungslos in den nächsten Strudel gesaugt und verschwindet auf Nimmerwiedersehen oder taucht an anderer Stelle wieder auf.

Einige Etagen sind völlig vereist. Wer mit zuviel Schwung um die nächste Ecke biegt, brettert geradewegs in die nächste Mauer oder kollidiert mit einem Monster. Außerdem im Geschicklichkeitsangebot: Rutschbahnen, die in neue Etagen führen, Blöcke, die

King Kong im Untergrund: Die Monster in *Underworld 2* sind viel detaillierter als ihre Vorgänger.

Andere Figuren stellen sich zum Plausch



Abgedreht: Die schrille Psychowelt

Das Sichtfenster ist größer, die Icons an einen neuen Platz gerückt.

Noch mehr Objekte befinden sich jetzt in den Räumen



Euch in andere Räume katapultieren und gefährliche Strudel im Wasser.

Schöne neue Welt

Besonders viel Wert hat man auf die unterschiedlichen Grafiken gelegt. Bei acht Welten keine ganz leichte Aufgabe. Ihr stöbert durch frostige Eiswelten oder holt Euch in Feuerleveln Blasen an den Füßen. Wer weiter in die Unterwelt vordringt, stößt dort auf ein psychedelisch buntes Traumland oder handelt sich im "Futureland" blaue Flecken ein. Besonders abgehoben: Weiter unten trefft Ihr auf ein 3-D-Segment aus *Ultima 1*. Schwarzweiße Vektorgrafik und garstig animierte Strichmännchen lassen am Verstand zweifeln und zeigen überdeutlich die Entwicklung der Computerspiele in den letzten zehn Jahren. Wer von der Monstergrafik im ersten Teil etwas enttäuscht war, kann jetzt ohne Probleme näher ran gehen. Vorbei die Zeit der groben Pixel, die Charaktere sind auch aus nächster Nähe noch detailliert und feingliedrig. Die Räume und Gänge sind im neuen Teil vollgepackt mit Mobilar und Gegenständen aller Art. Ein paar neue Skills und Zaubersprüche runden das Abenteuer ab.

Der Wermutstropfen: Ohne schnellen 386er Rechner mit 33 MHz bleibt nur das halbe Vergnügen. Ihr könnt zwar die Detailstufe herunterschrauben, leider wird's dann aber arg abstrakt. Der genaue Erscheinungstermin steht noch nicht fest, bis zum neuen Jahr müssen wir uns aber wohl noch gedulden. *vw*

In den Gänge treffen wir auf viele alte und liebe Bekannte.

Einblicke

Der langjährige Origin-Mitarbeiter Warren Spector ist nicht nur Produzent von *Ultima Underworld 2*, sondern kümmert sich auch um Design und Story des neuen *Ultima-7*-Teils *The Serpent Isle*. Wir hatten die Gelegenheit zu einem Gespräch.

PP: Warren, war es wirklich nötig, *Ultima 7* in zwei Teile und eine Datendiskette zu spalten?

Spector: Das hat uns lange Kopfzerbrechen gemacht, aber es ging einfach nicht, die ganze Story in ein Programm zu quetschen. Da wir in *Ultima 8* die Perspektive wechseln werden, war keine andere Lösung möglich, da wir die Guardian-Geschichte unbedingt vorher abschließen wollten.

PP: Hoffentlich ist der zweite Teil von *Ultima 7* dann ohne "Bugs".

Spector: Da wir uns mehr Zeit gelassen haben, müßte jetzt alles problemlos über die Bühne gehen.

PP: Was wird sich in Teil 8 denn alles ändern?

Spector: Auf jeden Fall werden wir den Blickwinkel variieren. Im aktuellen Spiel gibt es noch einige tote Winkel hinter Mauern und Häusern. In *Ultima 8 und 9* wird die Sicht deshalb isometrisch und die einzelnen Sprites ungefähr doppelt so groß wie in *Ultima 7* sein.

PP: Habt Ihr auch vor, eine dreidimensionale Sicht einzubauen? Also eine Kombination aus *Underworld* und *Ultima*?

Spector: Wir haben darüber nachgedacht und uns schließlich dagegen entschieden. Viele Spieler sind mit der *Ultima*-Serie von Richard aufgewachsen. Es würde einfach nicht in die Tradition der Geschichte passen, jetzt mehr Einflüsse aus der *Underworld*-Serie einzubauen. Beide Programmreihen sollen eigenständig bleiben.

PP: Was dürfen wir denn für die weitere Entwicklung der Serie erwarten?

Spector: Wenn die Entwicklung so weiter geht, dann wird *Ultima 10*, das bereits in der Planung ist und in zirka zwei Jahren erscheinen wird, auf virtueller Technik aufbauen. Die Preise für stereoskopische Sichtgeräte und Datenhandschuhe werden bis dahin so weit fallen, daß jeder Spieler direkt in die Handlung einsteigen kann. An Ideen fehlt es jedenfalls nicht, wir werden alles aufgreifen, was technisch machbar ist.

PP: Werdet Ihr auch weiterhin mit "Blue Sky Productions" zusammenarbeiten?

Spector: Auf jeden Fall. Doug Church und Paul Neurath sind einfach fantastisch. Ich habe selten mit so kompetenten und kreativen Leuten gearbeitet. Die *Underworld*-Reihe wird mit Sicherheit von ihnen weiterentwickelt und ist technisch noch lange nicht ausgereizt, wie Du ja selber sehen konntest.

PP: Was dürfen Rollenspieler im nächsten Jahr sonst noch von Euch erwarten?

Spector: Wenn alles gut geht, werden wir Teil drei von *Underworld*, Teil acht der *Ultima*-Reihe und ein neues Abenteuer aus der *World of Ultima*-Serie veröffentlichen. In dem Soloabenteuer *Arthurian Legends* kämpft Ihr als Ritter der Tafelrunde um die Nachfolge von König Artus. Da wir auf eine mehrköpfige Party verzichten, können wir bei den Animationen gewaltig zulegen. Unser Ritter wird sich ähnlich animiert wie das Heldensprite aus dem Geschicklichkeitsspiel *Prince of Persia* durch England bewegen.

PRIVATEER

Origin lud zur Präsentation von Chris Roberts' neuer Handelssimulation *Privateer*. Volker düste mit Cowboyhut und Sonnencreme bewaffnet nach Texas und drehte eine erste Proberunde.

Austin ist eine amerikanische Boom-Town. Viele Computerfirmen wie Motorola und Intel verlassen das wirtschaftlich arg angeschlagene Kalifornien und ziehen in den Sonnengürtel der USA. Billige Mieten, massig viel Platz und eine ausgebaute Infrastruktur bieten geradezu ideale Bedingungen. Dazu kann Austin noch mit einer reputierten Universität dienen. — Der Nachschub an qualifizierten Mitarbeitern und Programmierern ist also gesichert. Auch Richard und Robert Garriott mußten ihre Entscheidung, den Firmensitz in die Texanische Hauptstadt zu verlegen, bisher nicht bereuen.

Origin hat sich zu einer weltweit bekannten und geschätzten Softwarefirma entwickelt. Inzwischen werkeln, programmieren, zeichnen, komponieren und spielen 170 Mitarbeiter in den weitläufigen Firmengebäuden. Nach der erfolgreichen Eingliederung in den Electronic-Arts-Konzern sind 50 neue Mitarbeiter fest eingeplant. Man darf also in den nächsten Jahren noch einiges von den Kreativlingen aus Texas erwarten.

In den Bars schnappt Ihr jede Menge wichtige Informationen auf

Fünf Jahre später

Seit unseren letzten Konfrontationen im Kilrathi-Universum sind fünf Jahre vergangen. Der Krieg gegen die Katzenabkömmlinge wird mit unverminderter Härte weitergeführt und hat sich mehr in die innere Sphäre der Konföderation verlagert. Die Sicherung der Nachschublinien und die Versorgung mit Gütern wird zu einem vitalen Problem innerhalb der von Menschen bewohnten Sphäre. Zwischen den Planeten bricht ein harter Wettbewerb aus, der von großen Konzernen und kleinen Freelancern geführt wird. Ein skrupelloser Kapitän kann mit den richtigen Verbindungen schnell ein reicher Mann werden. Überall in der Konföderation brechen private Kriege und Konflikte aus, überall werden Söldner und Kampfraumer gesucht. Eine Chance, die wir uns nicht entgehen lassen. In *Privateer* stoßen wir als freier Handelskapitän und Lohnkrieger bis an den Rand des bekannten Universums vor. An dieser finalen Grenze treffen wir auf eine unbekannte Rasse, die das Schicksal der Menschheit im Kampf mit den Kilrathis entscheidend beeinflussen kann.



Super-VGA-Raumer im Anflug: Ein Cockpit aus *Privateer*.



Vorher — nachher: Aus einer rohen Skizze wird eine ansehnliche Stationsgrafik.

Schiffe, Waffen Freund und Feind

Wing-Commander-Veteranen werden leuchtende Augen bekommen: *Privateer* bietet zahlreiche neue Schiffstypen. Von riesigen Handelsschiffen bis zu superschnellen Privatjägern ist alles im Angebot; natürlich immer das nötige Kleingeld vorausgesetzt. Im Kilrathi-Universum sind seit unserem letzten Besuch fünf Jahre vergangen. Im selben Maß hat sich die Waffentechnologie weiterentwickelt. Die neuesten Lasergeschütze, brutale Impulswaffen, Raumtorpedos und Partikelgeschütze stehen Euch zur Verfügung. Leider gibt's das nette Spielzeug nicht umsonst. Nur Kapitäne, die die nötigen Credits auf der Bank liegen haben, werden auf Ausrüstungsstationen bedient. Bevor Ihr Euch also auf riskante Aktionen einlassen könnt, fristet Ihr wohl oder übel als braver Handelskapitän à la *Elite* Euer Dasein. Auf große Laser müßt Ihr also vorerst verzichten und dafür eine größere Ladebucht, einen besseren Antrieb oder stärkere Schutzschirme kaufen. Weiter im Angebot: Unterschiedliche Sensoreinrichtungen und Radar zur besseren Orientierung im Raum, Funkanlagen und Überlichtantriebe. Gerade diese Sprungtriebwerke sind wichtig, wenn Ihr alle 100 Sonnensysteme von *Privateer* besuchen wollt.

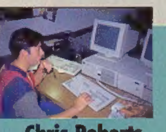


Waffen nach Wahl: Der Vogel wird ausgerüstet.

Der tüchtige Raumkapitän kann auf über 80 verschiedenen Stationen und Basen landen, die sich alle thematisch und grafisch unterscheiden. So trefft Ihr zum Beispiel im "New Oxford"-System auf eine Gelehrtenrepublik, die wichtige Informationen gegen entsprechende Bezahlung an Euch weitergibt. Ihr könnt auf Industrieplaneten im "Blade Runner"-Stil landen, auf Agrarplaneten exotische Nahrungsmittel gegen High-Tech eintauschen oder in militärischen Einrichtungen die eigenen Fähigkeiten trainieren. Bevor Ihr Euch einen neuen Raumer zulegt, heißt es dort logischerweise die Pilotenfähigkeiten verbessern.

Was Ihr auch unternehmt, ob Ihr als Pirat oder Händler, als Söldner oder Diplomat eines Herrschers unterwegs seit, für alles müßt Ihr bezahlen. Die Führung des Kontos ist von vitaler Bedeutung. Deshalb habt Ihr in jeder Station Eurer Reisen durch das All Zugriff auf das eigene Guthaben.

Natürlich hat auch *Privateer* eine durchgehende Story, die sich im Laufe der Abenteuer entwickelt. Auf Euren Reisen werdet Ihr auf zahlreiche andere Söldner und Charaktere treffen, die Aufträge verteilen und mit denen Ihr Informationen austauschen könnt und so, langsam aber sicher, das Geheimnis um die unbekannte Rasse löst. Anders als bei *Wing Commander* ist der Spaß mit der letzten vorgegebenen Mission noch lange nicht vorbei. Ihr könnt unbegrenzt Eurer Tätigkeit als Privatunternehmer im Universum nachgehen. Immer neue Zufalls-Encounter sorgen dann für Spannungsnachschub.



Chris Roberts und Co.

Chris Roberts wurde am 27. Mai 1968 in Redwood City, Kalifornien geboren. Seine Kindheit verbrachte er in Manchester in England, bis er als junger Programmierer zurück in die Staaten ging und dort für Origin als freier Mitarbeiter sein *Times of Lore* veröffentlichte. Er blieb freier Mitarbeiter bis zur Veröffentlichung von *Wing Commander*. Auf der Party, anläßlich der Erstveröffentlichung wurde er von Garriott zum Direktor für neue Technologien ernannt. Damit hält er den Allersrekord für eine derartige Tätigkeit in den USA. Chris überwacht zur Zeit die Arbeiten an *Strike Commander* und *Privateer*, ist Gründungsmitglied einer Forschungsgruppe für "Virtuelle Realitäten" an der Universität von Texas und brettert in seiner spärlichen Freizeit am liebsten mit einem seiner beiden Porsches durch die texanische Wüste. Wenn die Renner in der Doppelgarage stehen, brütet er über dem Konzept von *Wing Commander 3*, das aus einer Synthese von *Strike Commander* und *Wing Commander* bestehen wird. Ihr könnt sowohl im Weltall aktiv werden, als auch mit dem Gleiter auf allen Planeten landen und dort weiterballern.







Auf jedem Planeten findet Ihr eine andere Umwelt: Industrieplanet — Gelehrtenrepublik — High-Tech-Welt



Blade Runner läßt grüßen: vor dem Start vom Raumterminal

High-Tech

Wer dachte, mit *Wing Commander* sei das Ende der technischen Fahnenstange bereits erreicht, wird sich freuen. In Zukunft wird sich die "Tigers Claw" nicht mehr in einzelne Pixel auflösen, wenn wir ihr zu nahe kommen. Alle Raumstationen und großen Schiffe sind in Super-VGA gezeichnet. Die Auflösung ist so detailliert und scharf, daß selbst im direkten Vorbeiflug keine groben Verzerrungen mehr auftreten. Keine Frage, daß es unterhalb von 33 MHz Rechnergeschwindigkeit nur sehr schleppend im Weltall zugeht. So richtig flott wird's erst mit 50 MHz. Trotz der Grafikpracht haben sich Chris Roberts und Produzent Scott Russo fest vorgenommen, mit 10 MByte Speicherplatz auf der Festplatte auszukommen. Natürlich müssen wir nicht auf das bereits bewährte "Speech Asseccory Pack" verzichten, wenn uns die Unterhaltungen in digitaler Qualität aus den Lautsprechern entgegenschallen sollen. Des weiteren wird natürlich auch eine CD-ROM-Version entwickelt, die noch einmal akustisch aufgebohrt wird.

Sollte sich der fantastische erste Eindruck bestätigen, steht allen Science-fiction-Freunden ein heißer Sommer bevor. Bis zum Mai 1993 müssen wir auf jeden Fall noch warten, bevor wir abheben und zu neuen Ufern aufbrechen können. *vw*

Hörenswert

Die Musik und Soundabteilung von Origin hat seit kurzem einen neuen Chef. Wir sprachen mit Dana Glover, der unter anderem für die Soundtracks von *Strike Commander*, *Ultima 7 — The Serpent Isle* und *Privateer* verantwortlich ist.

PP: Dana, wie wird man Komponist für Computerspiele?

Glover: Rein zufällig. Ich war für eine Filmproduktion ein halbes Jahr in Austin und hörte von einem Freund, daß Origin einen neuen Komponisten sucht. Da meine Frau und ich uns inzwischen in Austin und die tolle Landschaft verliebt hatten, beschlossen wir, einfach hierzubleiben.

PP: An was für Filmmusiken hast Du mitgearbeitet?

Glover: Ich habe vor vier Jahren mit einem Freund ein eigenes Produktionsstudio in Los Angeles gegründet und in den kommenden Jahren mit Jerry Goldsmith und Danny Elfman an "Darkman" und anderen Filmen gearbeitet. Ein Teil des Soundtracks der "Hellraiser"-Trilogie ist von mir. Außerdem größere Musiksequenzen von "Robocop 2", "Re-Animator" und "House 2".

PP: Wie unterscheidet sich die Arbeit an einem Computerspiel von der an einem Film?

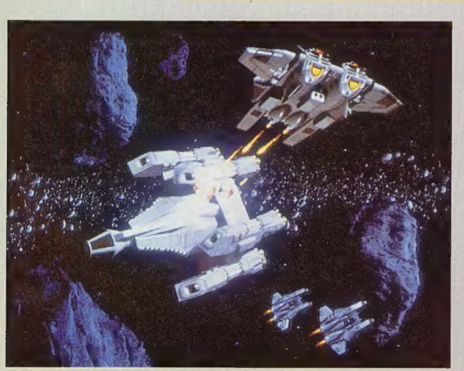
Glover: Hier läuft alles viel chaotischer ab. Es gibt kein fertiges Storyboard, sondern nur kleine Scripts zu den einzelnen Szenen. Am Anfang kamen die Jungs rüber und wollten nur Soundtracks wie in "Star Wars". Es hat ganz schön gedauert, bis sie mir vertraut haben. Inzwischen kann ich meine eigenen Vorstellungen verwirklichen. Liegt wahrscheinlich daran, daß ich hier der einzige bin, der Noten lesen kann.

PP: Wie würdest Du die kreative Arbeit an einem Spiel-Soundtrack bewerten?

Glover: Um ehrlich zu sein, so eine Filmproduktion ist doch noch etwas gehaltvoller. Dort stehen einem ganz andere Mittel zur Verfügung. Durch den Einsatz der Computer bin ich etwas mehr eingeschränkt. Vielleicht mietet Richard mir ja mal das Symphonische Orchester von Houston. Dann würde ich den richtig satten Space-Sound hinkriegen. Ich glaube aber, daß beide Industrien in der Zukunft enger zusammenarbeiten werden. Du hörst ja selbst, daß wir versuchen, von den durchlaufenden und verdammt langweiligen Soundtracks wegzukommen. Bei uns wirst Du in Zukunft kein Computergedudel mehr hören. Die Soundtracks werden aufgebaut wie ein Film-Score. Viele unterschiedliche Themen begleiten die Handlung, wechseln sich ab und sorgen für Atmosphäre. Inzwischen haben wir auch die Synchronisation zwischen Grafik und Sound im Griff. Verzögerungen wie in *Wing Commander 1* wirst Du nicht mehr finden.

PP: Du bleibst also am Ball?

Glover: Für's erste ja. Es wird noch einige Zeit dauern, bis ich alle Maschinchen fest im Griff habe. Früher habe ich nur mit Klavier, Notenblatt und Bleistift komponiert. Da ist die Umstellung ganz schön groß.



Filmverdächtige Raumschlacht: George Lucas legt die Ohren an.



Jagd auf den Wurm

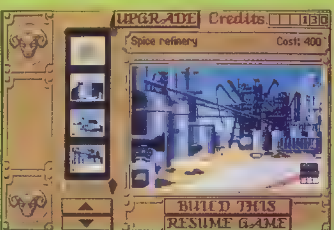
Rückkehr auf den Wüstenplaneten: Westwood tüftelt an *Dune 2 — The Battle for Arrakis*. Was werden die *Eye-of-the-Beholder*-Schöpfer aus dem Stoff machen?

Ein Planet bebt und das Universum hält die Luft an. Was ist geschehen? Arrakis, genannt Dune, ist der Nabel der Zivilisation. Ohne die nur auf ihm zu gewinnende Pulverdroge Spice kann keine interstellare Raumfahrt betrieben werden. Forschung, Handel, ja, jeder Austausch kämen ohne Spice sofort zum Erliegen. Kein Wunder, daß die großen Herrscherfamilien der Galaxis — die Atreides, Harkonnen und Ordos — erbittert um die Vormacht auf Dune kämpfen.

Moment — da gab es doch schon einmal etwas? Richtig: *Dune*, ein mit großartigen filmischen Szenen durchsetztes Adventure-Strategie-Gemisch, enttäuschte vor knapp einem Jahr viele Freunde der Spicewelt. Wie beim gleichnamigen Film schimmerte nur ein Hauch von Frank Herberts Kultroman "Der Wüstenplanet" durch. Flache Abziehbilder einer Welt unerreichter Tiefe? Das hört man nicht gerne, und so plante Virgin, die Westwood frisch eingekauft haben, für den zweiten Durchlauf ein reinrassiges Strategiespiel.

PC-Besitzer dürfen wohl schon zum Jahreswechsel in die Rolle eines Harkonnen, Atreides oder Ordos schlüpfen, um den Familienbesitz zu mehren. Dabei geht es in Dutzenden von Vorstößen um Sabotage und Eroberung feindlicher Spicefabriken — und mit recht harten Bandagen zu.

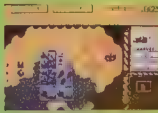
Dabei müßt Ihr nicht nur feindliche Truppen besiegen, ihre Stellungen ein- und Fabriken übernehmen, sondern nebenbei Eure eigenen Arbeiter und Produktionsstätten schützen. Ihr müßt Lager aufschlagen, Fabriken einrichten und ständig den Stand an anderen strategischen Orten verfolgen. Die Spionagemissionen scheinen übrigens, neben der *Sim-City*-ähnlichen Siedlungsverwaltung, am meisten Spaß zu machen. Zwischenbilder informieren über Einrichtungen, und das Optionsmenü zeigt jederzeit Eure Handlungsmöglichkeiten auf. Um den Spielspaß zu verlängern, wird die Ausgangslage sich je nach Wahl Eurer Clan-Zugehörigkeit verändern und Euch vor völlig unterschiedliche Situationen stellen. Je nach Familie sollen auch die Truppen typische Taktiken entwickeln.

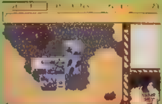


Mit dem nötigen Geld weiten wir unser Gewürzimperium aus

Nach dem *Eye-of-the-Beholder*-ähnlichen Intro mit stimmungsvoller Musik wird das Spielgeschehen hauptsächlich aus der Vogelperspektive verfolgt. Kleine, aber fein gezeichnete und animierte Sprites huschen über das Gelände; Wohn-, Fabrik- und Lagergebäude sind, wie bei *Sim City* oder *Utopia*, detailliert und in schematischen Blöcken angeordnet. Wenn, wie Westwood meint, in unserer Vorabversion noch Landschaftsteile und Gebäudetypen fehlten, läßt das auf recht abwechslungsreiche Missionen hoffen.

Wichtige Ereignisse werden durch Sprachausgabe bekanntgemacht, ohne daß dabei die Fülle an Soundeffekten zu leiden hätte. Für die, neben der MS-DOS-Version geplanten Amiga-Adaption, braucht Ihr mindestens 1 MByte RAM; eine Festplatte wird wärmstens empfohlen. Wer sich nicht zutraut, das gesamte Geschehen von Hand zu kontrollieren, darf sich zurücklehnen und das Befehlen häppchenweise dem Rechner überlassen. Wer genug trockengeübt hat, sollte sich dann allerdings selbst an die Steuerung setzen — gemeinerweise spielt der Rechner nicht immer optimal! Ob die Welt des Spice ihren vielversprechenden Eindruck bestätigt und einen Besuch wert ist, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben. Zur Einstimmung sei allen Sf-Freunden schon die Lektüre des Romans ans Herz gelegt. *Eva Hoogh*


Ihr steuert Eure Erntemaschinen mit der Maus über die Oberfläche


Stark *Sim-City*-inspiriert: Städtebau in Klötzchenform

Zwischengrafiken und viel Text sorgen hoffentlich für Atmosphäre



Je nach gewähltem Haus ändert sich Eure Aufgabe


Lord ist Extra
Lord
EXTRA

Fliegendes HÖRNCHEN

Ein vielversprechendes Amiga-Jump'n'Run-Spiel aus Deutschland steht vor der Tür: Timet the flying Squirrel soll technisch und spielerisch neue Maßstäbe setzen.

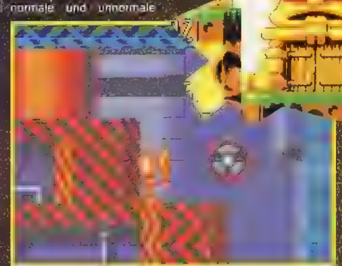
Aliens sind auch nur Menschen. Auf einem fernen Planeten protzen unsere galaktischen Nachbarn nicht mit einem muskelbepackten Körper, sondern locken die weiblichen Artgenossen mit einem kugelrunden Bäuchlein ins heimische Nest.

Natürlich wird aus diesem erotischen Grund sehr viel gegessen, was im Laufe der Jahrhunderte zu einem Nährmittelnotstand führte. Um der Lage Herr zu werden, wurden einfach ein paar leerstehende Planeten als Farmen hergerichtet. Die Erde ist lustigerweise eine dieser Farmen, deren Rodung dank einem kleinen Rechenfehler vergessen wurde. Erst jetzt taucht der Fall "Erde" wieder auf und die Aliens machen sich auf den Weg, unseren Planeten zu ernten.

Via Vakuummaschinerie wird zuerst die Atmosphäre abgesaugt. Erste Erscheinungen sind übrigens Ozonlöcher. Dann wird, dank fehlender Atmosphäre, alles Organische durch die Sonne gebraten und auf der sonnenabgewandten Seite gefrostet. Dort steht das Raumschiff bereit und füllt seine Tiefkühlfächer mit der Feinfrostkost.

Kein Mensch riecht den Braten – nur ein einsames Flughörnchen, das auf den Namen Timet hört, bekommt Wind von der Sache und stürzt sich in ein Plattformabenteuer. In gut drei Dutzend Levels hat sich unser Timet gegen die außerirdischen Gesellen zu behaupten, wobei er zuerst alle Erdteile und zu guter Letzt das Hauptquartier selbst zu säubern hat. Jeder Kontinent unterteilt sich dabei in mehrere Abschnitte, in denen es gilt, alle Vakuummaschinen auszuschalten und den Ausgang zu erreichen. Habt Ihr ein Level gemeistert, wird auf einer Übersichtkarte der nächste ausgesucht. Neben den "normalen" Spielstufen warten zwischen den Kontinenten Unterwassereinlagen. Kontinentale Entfernungen lassen sich jedoch auch durch eine Warp-Zone zurücklegen. In dieser fliegt Ihr, ähnlich der Sonic-Bonusrunde, auf einer drehenden Ebene von einem Ausgang zum nächsten. Auch unter die Erde und in das High-Tech-Hauptquartier verschlägt Euch die Alienhatz. Die Gegnerschar ist dementsprechend abwechslungsreich, wobei die zentrale "Looser-Rolle" im weitesten Sinne das Huhn spielt. So trefft Ihr auf normale und unnormale

NEON



Parallax-Ebenen satt – hübsche Effekte in 50 Hz am Fließband

Hühner, auf Roboterhennen oder Unter-wasserküken. Je nach Kontinent und Levels variiert das Huhn in Form, Farbe und An-griffstaktik. Doch nicht nur Federvieh will Euch an den Flughörnchenpelz. Unter Was-ser gibt's etliche Fische, die auch als Taxi mißbraucht werden.

Ihr wehrt Euch mittels kräftigem Sprung auf den Kopf der Feinde – Mario läßt grüßen. Eine wirksame Verteidigung läßt sich jedoch auch mit den zahlreichen Extras realisieren. Neben Schutzschildern soll es auch riesige Gummispringbälle geben, auf denen Ihr in Riesensätzen durch die Landschaft fliegt. Berührt Ihr bestimmte Felder, saust Ihr andererseits wie eine Rakete los und walzt alles nieder, was sich Timet in den Weg stellt. Die Extras kassiert Ihr aus großen Blüten, die auf einem Stengel sitzen. Die Blüte gibt das Extra allerdings erst frei, wenn sie sich öffnet. Dazu müßt Ihr mit hoher Geschwindigkeit an ihr vorbeirasen und die Blätter in Schwingungen versetzen, die sich bis zur Blüte fortsetzen und sie öffnen.

Zoom mich, Baby! Oben seht Ihr eine frühe Version der 3-D-Bonusrunde. Im fertigen Extra-Level wird's neben einem bunten Hintergrund jede Menge Objekte in den dreidimensionalen Gängen geben. Eine Ausführung mit 4096 Farben ist in Arbeit.

Da lacht das Huhn: Timet springt sich den Weg frei (links).

Unser Flughörnchen Timet sammelt Diamanten: Die Warp-Zone erinnert an die abgefahrene Sonic-Bonusrunde.

Natürlich soll Timet auch mit etlichen Bonusräumen und versteckten Extras protzen. Besonders gut versteckt werden die Zusatz-Levels sein. In diesen jagt Ihr durch eine 3-D-Stage, in der natürlich etliche Punkte zu machen sind. Die 3-D-Bitmap-Grafik dieser Bonusrunden wird dabei in Echtzeit berechnet. Außerdem erwartet uns eine 4096-Farben-Szene.

Timet the flying Squirrel wird vom jungen Programmierteam "Neon" entwickelt, die für Demonware bereits das ordentliche Exodus 3010 ablieferten. Jan Jöckel programmiert und designt das Spiel, Antony Cristhoulakis malt die niedliche Grafik fürs Flughorn-Jump'n'-Run. Timet erscheint über Kaiko und soll im April '93 nur für den Amiga erhältlich sein. Super-NES- und Mega-Drive-Versionen sind für das nächste Jahr ebenfalls angedacht. *ko*

TENTACLE IS BACK

Zeit für Freudentränen: Wer nicht loskam von Doktor Fred und grünen Saugnäpfen, darf LucasArts' neuem Knaller *Maniac Mansion 2* entgegenfiebern.

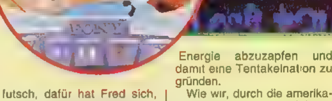
Schornsteinfeger: Eierkopf Bernard sitzt im Kamin.

Lila Tentakel entwickeln die unglaublichsten Ambitionen. 1987 wollte so ein Glibberling die Hitparaden stürmen und Schlagersänger werden. Wir hatten die ehrenvolle Aufgabe, die Bewerbungsunterlagen abzuschicken und später dem erfreuten Labortentakel den unterschriebenen Plattenvertrag zu überreichen.

Wieder ein Rätsel gelöst in Ron Gilbert's Adventure-Offenbahrung *Maniac Mansion*. Die von ihm, zusammen mit Gary Winnick geschriebene Gruselmär wurde für eine ganze Generation von wackeren C-64-Abenteurern zum Aha-Erlebnis. Zum ersten Mal war uns richtig bewußt, zu was für überragenden Leistungen das immer noch junge Computerspielmedium fähig war. Heute, beinahe fünf Jahre später, ist die geniale Mischung aus Gruselcomic, B-Picture und Anarcho-Kasperletheater längst zum Klassiker geworden und hat den Weg bereitet für Softwareperlen wie *The Secret of Monkey Island* und *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*.

Die Rache des Fred

Es wird wohl kaum jemand annehmen, daß Doktor Fred den LucasArts-Musterknaben Gybrush und Indiana das Feld kampflos überlassen wird. Während die Computernachkommen bravourös die Verkaufs-Charts stürmen, brütet Fred in der Gummizelle und sinnt auf schreckliche Rache. Daß seine geistige Heilung am Ende des ersten Teils nicht von langer Dauer ist, hätten wir uns ja denken können. Sein Gaga-Meteorit ist zwar dank unseres Eingreifens futsch, dafür hat Fred sich, ganz im Trend, wieder der Gen-Technologie verschrieben. Eine Prise Cytosin hier, ein Spritzer Adenin dort und fertig ist eine neue Tentakel-Armee. Die haben leider mit den beiden gemischt-bunten Vertretern aus dem ersten Teil nicht mehr viel gemeinsam. Die neue Brut hat nur ein Ziel im glibberigen Kopf: Der Menschheit alle



Energie abzuzapfen und damit eine Tentakelnation zu gründen.

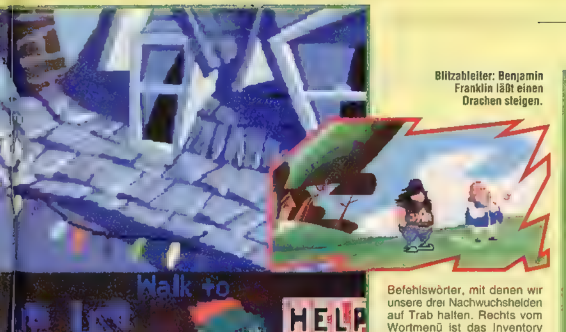
Wie wir, durch die amerikanische Filmindustrie hinlänglich geschult, wissen, können jetzt nur noch ein paar High-School-Kids für Ordnung sorgen. *Day of the Tentacle* beglückt uns gleich mit drei Musterexemplaren von Nachwuchsamerikanern. "Hoagie" ist der obercoole Roadie einer Heavy-Metal-Band, "Laverne" ein leicht verrückter Medizinstudent und Bernard das obligatorische Computergenie. Als Sieger können wir nur hervorgehen, wenn die drei Buben im Kampf gegen die Tentakel zusammenarbeiten.

Gemeinsam sind wir stark

Wer ein fast perfektes Steuerungssystem in der Schublade liegen hat, darf sich auf seinen Lorbeeren ausruhen. So finden wir auch im zweiten Teil von *Maniac Mansion* die bewährten neun



Mit der Zeitmaschine unterwegs



Blitzableiter: Benjamin Franklin läßt einen Drachen steigen.

Befehlswörter, mit denen wir unsere drei Nachwuchshelden auf Trab halten. Rechts vom Wortmenü ist das Inventory angesiedelt. Alle Gegenstände werden, wie schon bei *Monkey 2* und *Indy 4* als Icons dargestellt. Durch die Kombination von Inventory, Befehlswörtern und Gegenständen in der Spiellandschaft könnt Ihr ganze Sätze zusammenbauen und per Mausklick "abfeuern". Ihr seht die Landschaft schräg von der Seite, bei Bedarf wird gescrollt oder umgeblendet. Während Ihr mit einem Eurer Helden unterwegs seid, stehen die anderen auf Abruf bereit. Ein Klick auf das entsprechende Paßfoto, und Ihr schlüpft in den nächsten Helden.

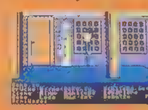
Für Spieldesign und extrem abgedrehte Comicgrafik sind Tim Delacruz und Dave Grossman zuständig. Die beiden haben schon Ron Gilbert bei der Entwicklung der *Monkey-Island*-Spiele unter die Arme gegriffen. So stammt zum Beispiel ein großer Teil der abgedrehten Piratendialoge von ihnen – man darf also einiges erwarten.

Um der Tentakelflut Herr zu werden, müßt Ihr unter anderem mit einer Zeitmaschine in die amerikanische Frühgeschichte düsen und dort nach dem Erfinder und Philosophen Benjamin Franklin suchen. Der hatte sich im siebzehnten Jahrhundert ausgiebigst mit der Elektrizität beschäftigt und gilt als Erfinder des Blitzableiters. Mit solch kompetenten Mitarbeitern werden wir den Tentakeln sicher die Stromversorgung abdrehen. Bevor es soweit ist, müssen PC-Besitzer noch ein paar Monate die Daumchen drehen. Vor Mitte nächsten Jahres wird Doktor Fred nicht auf unseren Monitoren auftauchen. Ob auch eine Amiga-Version erscheint, steht noch in den Sternen. Wir halten Euch über die Entwicklung auf dem laufenden. *vw*

Der Hamster in der Mikrowelle

In *Maniac Mansion* gab's einen Hamster und eine Mikrowelle. Ihr könnt Euch sicher denken, was einige kranke Geister, Anwesende ausgenommen, mit dem lieben Nagetier angestellt haben. Der Clou bei der Sache: Auch in der ersten Version für das Nintendo Entertainment System durften wir den kleinen niedlichen Nager braten. Das wurde den asiatischen Herren, sonst nicht ganz so zimperlich, bald zu blutrünstig. Fazit: In der neuen NES-Version streikt die Mikrowelle bei eindeutigem Mißbrauch.

Es soll Leute geben, die noch heute in LucasArts-Adventures nach dem Benzin für die Kettensäge aus *Maniac Mansion* suchen. Die Programmierer schwörten zwar Stein und Bein, daß es im ganzen Spiel keinen Treibstoff gab, trotzdem hielt sich die Legende. Auf dem Mars in *Zak McKracken* glaubten sich die Benzingläubigen schon am Ziel ihrer Metzelwünsche – doch wieder nichts. Ein ganz heißer Kandidat für den nötigen Energienachschub ist *Day of the Tentacle*. Werden wir nach über fünf Jahren das Sägemaschinchen endlich zum Laufen bringen?



Das Urtentakel aus *Maniac Mansion*

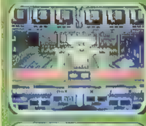


Mißwahl oder Mißgriff: Wer ist die Hässlichste im Spiel.

Historisch

Im schnellebigen Computergeschäft sind sechs Jahre eine kleine Ewigkeit. Eben diese sechs Jahre sind seit dem Erscheinen von LucasArts erstem richtigen Adventure vergangen, denn Ende 1986 erschien *Labyrinth* für den C 64 und den Apple II. Zwar hatte man sich schon vorher mit solchen Softwareklassikern wie *Rescue on Fractalus, Ballblazer, The Eidolon* und *Koronis Rift* einen guten Namen in der Szene gemacht – doch *Labyrinth* ließ zum ersten Mal die Qualität erahnen, die später zu *Monkey Island* und *Indy* führte. Die Fantasy-Hintergrundgeschichte lieferte der gleichnamige Film von Muppets-Erfinder Jim Henson (Drehbuch Monty Python's Terry Jones). George Lucas trat als Produzent auf und recycelte die Story gleich für ein Computerspiel.

Knapp zehn Monate später, im November 1987, erschien Ron Gilberts *Maniac Mansion*. Jeder, der einen C 64 sein eigen nannte, trieb sich mit Dave, Bernhard, Wendy und Michael in Doktor Freds weitläufigem Eigenheim rum und ging auf Meteoritenjagd. Besonders innovativ – die "Cut Scenes". Kleine, automatisch ablaufende Zwischenszenen, die zeigen, was an anderen Stellen im Spiel los ist. Wieder zehn Monate später, im Herbst 1988, setzte LucasArts Games die Erfolgsstory mit *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* fort. *vw*







Vorgänger: *Koronis Rift, Rescue on Fractalus* und *The Eidolon*

URIDIUM 2

Back to the Roots: Altmeister Andrew Braybrook bastelt mit Hochdruck am Nachfolger des legendären Uridium.

Auf dem C 64 sorgte *Uridium* 1986 für Furore. Das flotte Ballerspiel basierte dabei auf einem simplen Spielprinzip: Über dem horizontal scrollenden Deck eines Raumschiffes wetzte unser Jäger wahlweise nach rechts oder links, schoß dabei sämtliche Feindformationen vom Bildschirm und landete letzten Endes auf dem, von Feindschiffen gesäuberten Sternenkreuzer, um ins nächste Level zu beamen. Trotz dieser einfachen Spielidee ballerte sich *Uridium* in die Herzen aller 64-Fans. Technisch hervorragend in Szene gesetzt konnte auch ein solch primitives Spielprinzip überzeugen und fand in unzähligen nachfolgenden Spielen billige Nachahmer, die die Qualität des Originals jedoch nie erreichten.

Kultprogrammierer Andrew Braybrook entschloß sich anno 1992 endlich, einen Nachfolger zu seinem 86er Superhit auf die Beine zu stellen. Zusammen mit Grafiker Mark Bentley und Musiker Jason Page schloß sich Andrew für zwei Monate in ein Kämmerlein ein und brachte zwei neue *Uridiums* in Rohfassung zustande. Beide Versionen enthalten das gleiche Spielprinzip: Wieder rast Ihr mit einem die Oberfläche eines Raumkreuzers und jagt miesen Aliens hinterher. Neu dabei: Ein zweiter Spieler darf entweder als Drone assistieren oder als Kollege mit einem zweiten Jäger mitdüsen. Zudem brecht Ihr nach Beendigung eines Levels durch die Oberfläche des Raumkreuzers und findet euch als Kampfroboter im Raumschiff wieder. Hier muß der Ausgang gefunden und ein Generator ausgeschaltet werden.



Lust auf Laser: Mit einem Kumpel pusten reihenweise Feindformationen von der Oberfläche des Raumkreuzers

Die zwei Vorab-Versionen unterscheiden sich jedoch in Grafik und Sound. Die eine glänzt mit satten 32 Farben, die andere nur mit derer acht. Letztere soll allerdings mit einem ganz besonderen Effekt beeindrucken: Der Parallax-Hintergrund wird durch die Raumkreuzeroberfläche "hindurchscheinen". Dabei soll die Grafik nicht wesentlich farbloser wirken, als die der 32-Farb-Version. Da die Pixel nur wenig Speicherplatz verbrauchen, steht zudem sehr viel Platz für Musiken und Soundeffekte zur Verfügung. Im Voraus schwärmte Andrew schon von glasklarer Sprachausgabe und bombigen "Krach-Bumm"-Effekten. Action-Fans und Freunde des Klassikers müssen sich jedoch noch bis zum Frühjahr 1993 gedulden. *kn*

Wie im Vorgänger fetzen wir horizontal durch die Levels (rechts)

Als Kampf-Robo stecken wir mehrere Treffer ein (unten)

Die "Fächer"-Extrawaffe erinnert an *Axelay*

SUPERVISION

UNGLAUBLICH TAUGLICH:

GRÖSSER!
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

BESSER!
Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!

GÜNSTIGER!
Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mastergerät für nur 119,- DM!

Das komplette Video-Spielsystem zum Super-Preis !

- 4-Direction-Joypad
- High Contrast-LCD-Bildschirm
- Super-Sound-System
- Regler für Kontrast und Lautstärke
- Incl. Kopfhörer für Stereo-Sound
- Anschlußbuchse für Netzadapter
- Crystball-Spiel enthalten

SUPERVISION

Video-Action mit System!

- **SUPERVISION** - Das Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagden und spannender Weltraumabenteuer! (über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)



HARTUNG SPIELE-BERLIN

DOMIN

Steht Ihr auf Monstertypen? Asciiwares Strategiespiel Dominus vermixt beinharte Taktik mit einem digitalen Genlabor für Mustermonster.

Der amerikanische Ableger des fernöstlichen Medienriesen Ascii ist immer wieder für eine Überraschung gut. Nachdem die kalifornischen Spieleprofis den Programmieroldie Joseph Ybarra mit dem ungewöhnlichen Rollenspielmix Spellcraft: Aspects of Valor wieder aus der Versenkung holten, dümpelt ein weiteres, extrem eigenwilliges Softwareprojekt im Ascii-Dock. Dominus vereint Spielelemente aus einem guten halben Dutzend Genretypen. Wir finden bei dem Spieleneuzugang ebenso Anleihen beim klassischen Adventure, wie Zutaten aus reinrassigen Taktikprogrammen und Rollenspielen. Abgemischt wird das Ganze mit einer elektronischen Experimentierstation für digitale Genfummler.

Das Grundkonzept von Dominus ist denkbar einfach: Ihr spielt den Herrscher eines Märchenlandes, das von ekligen Monsterhorden bedroht wird. Derweil sich an den Grenzen Eures Königreiches die bösen Buben zum Angriff sammeln, bastelt Ihr aus einer Handvoll Grundmonster selbst eine Armee zusammen. In speziellen Kammern schlummern die Instant-Rüpel: bereit, von Euch erweckt zu werden. Aus den einzelnen Monstergattungen rekrutiert Ihr loyale Truppen, die dann sogleich in die Schlacht ziehen. Der Bereich, in dem sich die Monstergrüppchen verhauen, ist aus einer isometrischen Perspektive zu sehen. Wahlweise laßt Ihr den Computer das Kommando über die eigenen Einheiten übernehmen oder steuert die Monstersoldaten per Mausklick selber ins taktische Gefecht. Auf Wunsch verstecken sich Eure Einheiten und warten auf einen möglichen Angriff, verhalten sich aggressiv oder defensiv und





Der kleine Monsterzüchter(Teil 1): Verschiedene Monsterrassen stehen abrufbereit in der Zuchtkammer...

Auf Kommando brutzeln die einzelnen Monster zu einer neuen Gattung...



Die fertigen Monstermutationen werden sogleich praktisch erprobt

versuchen gar, einen gegnerischen Kommandanten zu kidnappen.

Wie es sich für ein Märchenland gehört, kommt auch die Zauberei nicht zu kurz. Dank magischer Künste könnt Ihr den angreifenden Mieslingen zur Not auch selbst eins auswischen. Ein gemurmelter Angriffszauber lichtet die Reihen der Bösewichter und hebt die Moral der eigenen Monstermannen. Zaubersprüche lassen sich in Eurer persönlichen Hexenküche selbst zusammenbrauen. Stärke, Art und Wirkung der Magieformeln werden mittels 24 verschiedener Zutaten bestimmt.

Fortgeschrittene Spieler geben sich nicht mit den Fertigmonstern zufrieden. Eine der größten Herausforderungen von Dominus ist das Entwerfen komplett neuer Monsterrassen. In einem besonderen "Gen-Labor" züchtet der kleine Frankenstein aus dem vorhandenen Monstermaterial neue Arten, welche die Eigenschaften der "Eltern" miteinander vereinen sollen. Wollt Ihr beispielsweise ein besonders kräftiges Urviech in die Truppen aufnehmen, rührt Ihr einen Monstercocktail aus den knackigsten Kollegen zusammen: Hier ein Ork, dort ein Wer-Bär, da ein Echsenkrieger. Je nach "Mischungsverhältnis", maximal sechs Monster lassen sich gleichzeitig mixen, entsteht ein völlig unbkannter Truppentyp, den Ihr natürlich selbst benennen dürft. Doch obacht. Wer sich bei der Genbastelei verfummelt, erhält statt dem Megamonster einen Haufen Monstermüll, der zu nichts zu gebrauchen ist.

Von Dominus, das Anfang des nächsten Jahres nur für PCs in die Software-Shops kommen soll, ist eine komplett ins Deutsche übersetzte Version (Bildschirmtexte und Handbuch) zur Zeit bei Ubi-Soft in Arbeit *mh*



Das vorzeitliche Genlabor: Hier mixt der Zauberkünstler neue Monsteringredenzien zusammen

Die einzelnen Schlachtfelder werden einfach per Mausklick angewählt

WHALE'S VOYAGE

Die österreichischen Spielemacher Neo geben mit einer Mischung aus Wirtschaftssimulation und Rollenspiel ihren Softwareeinstand.

Wir schreiben das Jahr 2371. Die Galaxis lebt in der Konföderation „Kosmische Hanse" zufrieden und glücklich in den Tag hinein. Hinter den Kulissen werkelt die Regierung jedoch an einem teuflischen Plan zur Versklavung der Galaxis. Hier kommt Ihr ins Spiel: Vier abgebrannte Mannen irgendwo am Rande der Galaxis, kratzen ihr letztes Geld zusammen, kaufen sich den alten Raumkreuzer "Whale" und entschließen sich, mit Handel ordentlich Geld zu scheffeln. Wie vorhersehbar, schliddern unsere Charaktere in die geheime Affäre und haben diese aufzudecken.

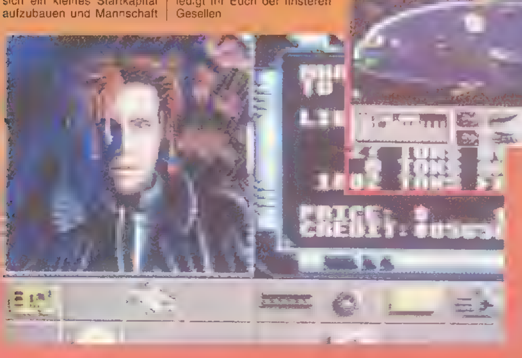


Oben seht Ihr das obligatorische Dungeon, rechts wird mit erbeuteter Ware gehandelt (Amiga)

Ihr schlüpft in die Rollen der vier Raumfahrer, die vor Spielbeginn rollenspielgemäß zusammengebastelt beziehungsweise geschult werden dürfen. Zu Beginn wird mit der "Whale" kräftig gehandelt, um sich ein kleines Startkapital aufzubauen und Mannschaft plus Raumschiff gehörig auszurüsten. Acht verschiedene Planeten werden angeflogen und via Gleiter abgesucht. Findet Ihr eine der futuristischen Städte, wetzt Ihr riesige Dungeons entlang, in denen jede Menge Missionen, Personen und Bösewichter auf Euch warten. Per Echtzeitkampf erledigt Ihr Euch der finsteren Gesellen.

Da Eure Aufträge planetenübergreifend sind, wird zwischen den Himmelskörpern fleißig gependelt. Unterwegs fallen Euch Piraten, Kopfgeldjäger sowie andere finstere Gesellen an, und rufen zur zünftigen Raumschlacht. Diese wird, wie in einem Strategiespiel, auf Hexfeldern ausgefochten, wobei die derzeitige Bewaffnung Eures Schiffes und die Erfahrung Eurer Mannschaft von herausragender Bedeutung sind.

Das Rollen-Wirtschafts-Strategie-Spiel *Whale's Voyage* wird im Februar für Amigas mit einem Megabyte und MS-DOS erscheinen. kn



Oben: Unser Raumschiff, die Whale, erfreut sich glänzender Bewaffnung

Links: Der Raumpirat agiert als Händler und bezahlt für illegale Ware natürlich am besten.





1914-1918

September 1914: "Westfront"
An der Westfront nehmen deutsche Trupen Varennes ein. Die deutsche Armee richtet sich auf einen langen Grabenkrieg ein.

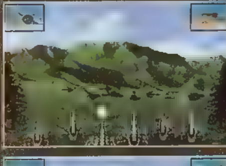
Mai 1915: "Lusitania versenkt"
Die Lusitania, ein britischer Passagierdampfer, wird von dem U-Boot U-20 versenkt. Dabei kommen 1.198 Menschen ums Leben, darunter 120 US-Bürger.

Januar 1918: "Es geht um die Wurst"
Bei einem dreisten Diebstahl werden aus einem Lager in Köln-Nippes 2 Tonnen Leberwurst gestohlen. Für sachdienliche Hinweise, die zur Ergreifung der Täter führen, ist eine Belohnung von 3.000 Mark ausgesetzt.

März 1918: " Frieden im Osten"
Am 3.3.1918 unterschreibt die russische Delegation den Friedensvertrag von Brest-Litowsk. Diese Unterschrift wird ausdrücklich unter Protest geleistet, weil ein Ultimatum des deutschen Reiches am 23.2.1918 die Friedensbedingungen binnen 48 Stunden zu akzeptieren, die russische Regierung unter starken Druck gesetzt hat.

Diese und viele weitere Schlagzeilen aus aller Welt machen aus der "Historyline" ein Strategiespiel bei dem man so ganz nebenbei noch fundierte Informationen aus der Epoche 1914-1918 bekommt. Natürlich kommt auch der Spielspaß nicht zu kurz. Perspektivische Kampfsequenzen und aufwendige Zwischensequenzen, Megabyte an Grafiken und stimmungsvolle Musiken machen "Historyline 1914-1918" zu einem multimedialen Geschichtserlebnis. Das Spielprinzip wurde von dem Erfolgsprogramm "Battle Isle" übernommen und weiter verfeinert. Dazu gibt es 24 Karten für einen und zwei Spieler und 48 verschiedene Einheiten.

Bildschirmfotos zeigen MS-DOS VGA.







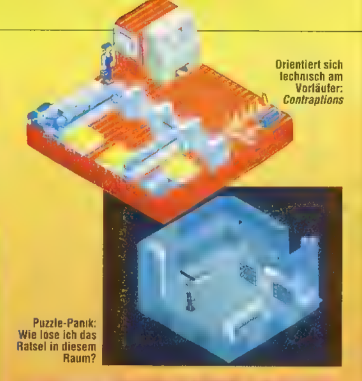






MS-DOS Version unterstützt Adlib, Soundblaster und VGA 256 Farben. Amiga Version unterstützt Turbokarten und 64 Farben Modus.

Ab Oktober für MS-DOS und Amiga in Kaufhäusern und im Fachhandel erhältlich. Komplett in deutsch. © 1992 Blue Byte
Blue Byte • Aktienstr. 62 • W-4330 Mülheim an der Ruhr • Tel. (0208) 47 38 37



Orientiert sich technisch am Vorläufer: *Contraptions*

Puzzle-Panik: Wie löse ich das Rätsel in diesem Raum?

AMIGA-ANGRIFF

Auf den 16-Bit-Konsolen fliegen actionbegeisterte Heimpiloten schon seit geraumer Zeit mit dem Import-Modul ***Desert Strike*** Kampfeinsätze gegen einen miesen Wüstengeneral. Hersteller Electronic Arts setzt nun die peppige Cartridge für den Amiga um. Technisch und spielerisch orientiert sich die Computeradaption von *Desert Strike* an der Mega-Drive-Version. Kein Wunder, schlägt doch in beiden Maschinen das gleiche Prozessorherz. Ernsthafte Interessenten sollten sich ihr Spiel eventuell vorbestellen, bevor die BPS dem Wüstenflieger Startverbot erteilt. *mh*



In Kürze für dem Amiga: Die Actionsimulation *Desert Strike*

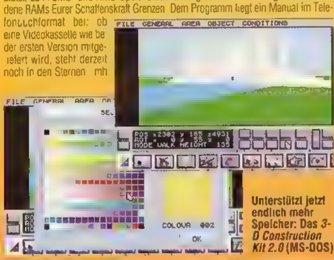
DER TAG DANACH

Unsere Redaktionstüftler haben sich kaum vom Suchtknaller *D/Generation* losgerissen, schiebt Mindscape den offiziellen Nachfolger hinterher. In ***Contraptions***, das für Amiga und PC noch rechtzeitig zum Fest erscheinen soll, steuert Ihr ein kleines Männchen durch isometrische Räume. Eure Aufgabe: Als Minimechaniker im Bauch einer gigantischen Maschine nach Fehlern zu suchen und diese sogleich zu beseitigen. Das Problem: Euch fehlen die nötigen Werkzeuge für die Reparaturen. Das Handwerkszeug müßt Ihr unterwegs erst aufklauben. Im Gegensatz zum schon recht puzzlelastigen Vorgänger legt der spielerische *Contraptions*-Schwerpunkt noch deutlicher auf dem Tüftelsektor. Hier ein Schalter umlegen, dort eine Bodenplatte drücken. mh

BAU-BEDARF

Vor rund einem Jahr tüftelten kleine Heimdesigner mit Domarks *3-D Konstruktion Kit* eigene 3-D-Spiele im Stil von *Castlemaster* oder *Driller*. Leider trübten einige kleine Fehler im digitalen Bastelbogen die Lust am Spielebau. Vor allem auf PCs ließ das Konstruktionsprogramm einige Wünsche offen. Mangelnde Soundkartenunterstützung und die Tatsache, daß auf PCs nur 64 KByte große Adventure gebaut werden konnten, nervten.

Die Macher der *Freescape*-Spiele und Domark erkannten die Zeichen der Zeit und hörten auf des Spielers klagende Stimme. Jetzt gibt's das, etwas aufgemotzte ***3-D Construction Kit 2.0***. Grundsätzlich hat sich kaum etwas an der neuen Version geändert. Mit den eingebauten Zeichen-, Konstruktions- und Programmiertools können sich findige Hobbybastler eigene Spielewelten schaffen. Mit der umfangreichen Soundkarten-Datenbank werden die beliebtesten Musikkarten unterstützt, dank EMS- und XMS-Speicherausnutzung setzt nur die Menge des vorhandene RAMs Eurer Schaffenskraft Grenzen. Dem Programm liegt ein Manual im Telefonbuchformat bei; ob eine Videokassette wie bei der ersten Version mitgeliefert wird, steht derzeit noch in den Sternen. mh



Unterstützt jetzt endlich mehr Speicher: Das *3-D Construction Kit 2.0* (MS-DOS)


Es ballert sich nochmal so gut mit dem Ascii-Pad-MD

POWER-PAD

Wem das Original Mega-Drive-Joypad zu unhandlich, ein fetter Joystick aber zu klobig ist und trotzdem nicht auf technische Finessen wie Autofeuer und Zeitlupe verzichten möchte, kann jetzt aufatmen. Das **Ascii-Pad MD** ist das Mega-Drive-Pendant des bewährten Super-Nintendo-Ascii-Pads. Alle drei Feuerknöpfe des ergonomisch vorbildlich designten Joypads sind einzeln mit Dauerfeuer belegt. Ein Schiebeschalter hilft in kniffligen Ballersituationen mit der Zeitlupenfunktion auch den fixesten Obermotz zu überstehen. Zur Zeit ist das Ascii-Pad-MD als Import mit englischer Verpackung und Handbuch zu bekommen. Eine offizielle deutsche Version des Pads kommt Anfang nächsten Jahres und wird rund 60 Mark kosten. mh

Letzte Meldungen

- Infogrames programmiert nicht mehr für den Amiga...
- ...derweil Commodore stolz den neuen Amiga 1200 enthüllt
- Verzögert: Virgins CD-Spektakel 7th Guest kommt erst mit Verspätung in die Läden

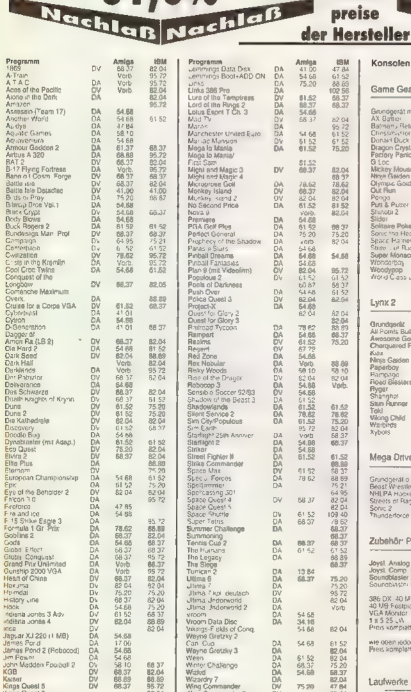
Wir wünschen all unseren Kunden und Mitbewerbern ein frohes Weihnachtsfest und ein gutes Neues Jahr!



Quicksoft GmbH Postfach 3865 Bärenstraße 8 7730 Schwenningen Tel.1: 07720/31046 Tel.2: 07720/31068 Tel.3: 07720/32083 Telefax: 07720/33069

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12, Eilzuschlag 7, Ausland 30,- Vorauskasse 25,-

31,6% Nachlaß Nachlaß — Auf die empfohlenen Verkaufspreise der Hersteller — 31,6% Nachlaß Nachlaß



Programm		Amiga	IBM
1869	DV	68.37	82.04
A-Train		Vorb.	95.72
A.T.A.C.	DA	Vorb.	95.72
Aces of the Pacific	DV	Vorb.	82.04
Alone in the Dark	DA		82.04
Amazon			95.72
Assassin (Team 17)	DA	54.68	
Another World	DA	54.68	61.52
Apidya	DA	47.84	
Aquatic Games	DA	58.10	
Aquaventura	DA	54.68	
Armour Geddon 2	DA	61.37	68.37
Airbus A 320	DA	68.68	95.72
BAT 2	DV	68.37	82.04
B-17 Flying Fortress	DA	Vorb.	95.72
Bane o.t. Cosm. Forge	DV	68.37	68.37
Battle Isle	DV	68.37	82.04
Battle Isle Datadisc	DV	41.00	41.00
Birds of Prey	DA	75.20	88.87
Bitmap Bros Vol.1	DA	54.68	
Black Crypt	DV	54.68	68.37
Body Blows	DA	54.68	
Buck Rogers 2	DA	61.52	61.52
Bundesliga Man. Prof	DV	68.37	68.37
Campaign	DV	64.95	75.21
Centerbase	DV	6 .52	61.52
Civilization	DV	78.62	95.72
Crisis in the Kremlin	DA	Vorb.	95.72
Cool Croc Twins	DA	54.68	61.52
Conquest of the Longbow	DV	68.37	82.05
Comanche Maximum Overk.	DA		88.89
Cruise for a Corps VGA	DV	61.52	68.37
Cyberblast	DA	41.01	
Cytron	DA	54.68	
D-Generation	DA	41.01	68.37
Dagger of Amon Ra (LB 2)	DV	68.37	82.04
Die Hard 2	DA	54.68	61.52
Dark Seed	DV	82.04	88.89
Dark Half		Vorb.	82.04
Darklands	DA	Vorb.	95.72
Der Patrizier	DV	68.37	82.04
Deliverance	DA	54.68	
Das Schwarze	DV	68.37	82.04
Death Knights of Krynn	DV	68.37	61.52
Dune	DV	61.52	75.20
Dune 2	DV	61.52	75.20
Die Kathedrale	DV	82.04	82.04
Discovery	DV	61.52	68.37
Doodle Bug	DA	54.68	
Dynablaster (mit Adap.)	DA	61.52	61.52
Eco Quest	DV	75.20	82.04
Elvira 2	DV	68.37	82.04
Elite Plus	DA		88.89
Eternam	DV		75.20
European Championship	DA	54.68	61.52
Epic	DA	61.52	75.20
Eye of the Beholder 2	DV	82.04	82.04
Falcon 3.0	DA		95.72
Fireforce	DA	47.85	
Fire and Ice	DA	54.68	
F-15 Strike Eagle 3	DA		95.72
Formula 1 Gr. Prix	DA	78.62	88.89
Goblins 2	DA	68.37	82.04
Gods	DA	54.68	68.37
Global Effect	DA	68.37	68.37
Global Conquest	DA	68.37	95.72
Grand Prix Unlimited	DA	Vorb.	68.37
Gunship 2000 VGA	DA	Vorb.	95.72
Heart of China	DV	68.37	82.04
Harlequina	DV	82.04	82.04
Heimdal	DV	75.20	75.20
History Line	DV	68.37	82.04
Hook	DA	54.68	75.20
Indiana Jones 3 Adv	DV	61.52	68.37
Indiana Jones 4	DV	82.04	88.89
Inca	DV		82.04
Jaguar XJ 220 (1 MB)	DA	54.68	
James Pond	DA	17.06	
James Pond 2 (Robocod)	DA	54.68	
Jim Power	DA	54.68	
John Madden Football 2	DV	58.10	68.37
KGB	DV	68.37	82.04
Kaiser	DV	88.89	88.89
Kings Quest 5	DV	68.37	95.72
Kings Quest 6			82.04
Les Manley Lost in L.A.	DV		68.37
Legend	DA	61.52	68.37
Leather Goddesses 2	DA	Vorb.	82.04
Leisure Larry 5	DV	68.37	82.04
Legend of Kyrandia	DV	64.95	75.20
Lemmings	DA	54.68	68.37

Programm		Amiga	IBM
Lemmings Data Disk	DA	41.00	47.84
Lemmings Boot+ADD ON	DA	54.68	61.52
Links	DA	75.20	88.89
Links 386 Pro	DA		102.58
Lure of the Temptress	DV	61.52	68.37
Lord of the Rings 2	DA	68.37	68.37
Lotus Esprit T.Ch. 3	DA	54.68	
Mad TV	DV	68.37	82.04
Mantis	DA		95.72
Manchester United Euro	DA	54.68	61.52
Maniac Mansion	DV	61.52	61.52
Mega lo Mania	DA	61.52	75.20
Mega lo Mania/ First Sam		61.52	
Might and Magic 3	DV	68.37	82.04
Might and Magic 4			68.37
Microprose Golf	DA	78.62	78.62
Monkey Island	DV	68.37	82.04
Monkey Island 2	DV	82.04	82.04
No Second Price	DA	61.52	61.52
Nova 9		Vorb.	82.04
Premiere	DA	54.68	
PGA Golf Plus	DA	61.52	68.37
Perfect General	DA	75.20	75.20
Prophecy of the Shadow	DA	Vorb.	82.04
Paras. n. Stars	DA	54.68	
Pinball Dreams	DA	54.68	54.68
Pinball Fantasies	DA	54.68	
Plan 9 (mit Videofilm)	DV	82.04	95.72
Populous 2	DV	61.52	61.52
Pools of Darkness		60.87	68.37
Push Over	DA	54.68	61.52
Police Quest 3	DV	82.04	82.04
Project-X	DA	54.68	
Quest for Glory 2		82.04	82.04
Quest for Glory 3			82.04
Railroad Tycoon	DA	78.62	88.89
Rampart	DA	54.68	68.37
Realms	DV	61.52	75.20
Regent	DV	67.72	
Red Zone	DA	54.68	
Rex Nebular	DA	Vorb.	88.89
Risky Woods	DA	58.10	58.10
Rise of the Dragon	DV	82.04	82.04
Robocop 3	DA	54.68	Vorb.
Sensible Soccer 92/93	DV	54.68	
Shadow of the Beast 3	DA	61.52	
Shadowlands	DA	61.52	61.52
Silent Service 2	DA	78.62	78.62
Sim City/Populous	DA	61.52	75.20
Sim Earth		95.72	82.04
Starlight 25th Annivers	DA	Vorb.	68.37
Starlight 2	DA	54.68	68.37
Striker	DA	54.68	
Street Fighter II	DA	61.52	61.52
Strike Commander	DA		88.89
Space Max	DV	61.52	68.37
Special Forces	DA	78.62	88.89
Spelljammer	DA		75.21
Spellcasting 301			64.95
Space Quest 4	DV	68.37	82.04
Space Quest 5			82.04
Space Shuttle	DV	61.52	109.40
Super Tetris	DA	68.37	78.62
Summer Challenge	DA		68.37
Summoning			68.37
Tennis Cup 2	DA	68.37	68.37
The Humans	DA	61.52	61.52
The Legacy	DA		88.89
The Siege			68.37
Turrican 2	DA	13.84	
Ultima 6	DA	68.37	75.20
Ultima 7	DA		75.20
Ultima 7 kpl. deutsch	DV		95.72
Ultima Underworld	DA		82.04
Ultima Underworld 2	DA		Vorb.
Vroom	DA	54.68	
Vroom Data Disc	DA	34.16	
Vikings-Fields of Conq.		54.68	82.04
Wayne Gretzky 2 Can. Cup	DA	54.68	61.52
Wayne Gretzky 3	DA		82.04
Ween	DA	61.52	82.04
Winter Challenge	DA	68.37	75.20
Wizkid	DA	54.68	68.37
Wizardry 7	DA		82.04
Wing Commander	DV	75.20	47.84
Wing Commander 2	DV		82.04
Wing Commander 2 Op. 1	DA		41.00
Wing Commander 2 Op. 2	DA		41.00
Wolfchild	DA	54.68	
X-Wing	DA		Vorb.
Zool	DA	54.68	

Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen

Konsolen

Game Gear

Grundgerät m. Columns	DA	250.95
AX Battler	DA	55.96
Batman's Return	DA	63.96
Chessmaster	DA	63.96
Donald Duck Lucky D.	DA	63.96
Dragon Crystal	DA	55.96
Factory Panic	DA	55.96
G Loc	DA	55.96
Mickey Mouse 2	DA	63.96
Ninja Gaiden	DA	63.96
Olympic Gold	DA	71.96
Out Run	DA	63.96
Pongo	DA	47.96
Putt & Putter	DA	47.96
Shinobi 2	DA	63.96
Slider	DA	63.96
Solitaire Poker	DA	63.96
Sonic the Hedgehog 2	DA	63.96
Space Harrier	DA	55.96
Streets of Rage	DA	63.96
Super Monaco G.P.	DA	47.96
Wonderboy	DA	47.96
Woodypop	DA	47.96
World Class Leaderb.	DA	63.96

Lynx 2

Grundgerät	DV	179.95
All Points Bulletin		63.20
Awesome Golf		63.20
Cherquered Flag		55.20
Kiss		63.20
Ninja Gaiden		63.20
Paperboy		63.20
Rampage		63.20
Road Blasters		63.20
Ryger		63.20
Shanghai		63.20
Stun Runner		63.20
Toki		63.20
Viking Child		63.20
Warbirds		55.20
Xybots		63.20

Mega Drive

Grundgerät o. Spiel	DV	259.95
Beast Wrestler		89.96
NHLPA Hockey 93	JS	119.96
Streets of Rage 2	DA	79.96
Sonic 2	DA	79.96
Thunderforce IV	DA	95.96

Zubehör PC, Amiga

Joyst. Analog Xtra		79.95
Joyst. Comp. Pro Star blau		35.95
Soundblaster 2.5	DV	254.95
Soundblaster Pro 4.0	DV	429.95

386 DX 40 MHz 4 MB RAM
40 MB Festplatte
VGA Monitor 1 x 3,5 LW
1 x 5.25 LW
Preis komplett DM 1898.00

wie oben jedoch 486DX 33 MHZ
Preis komplett DM 2498.00

Laufwerke zu erbarmungslosen Preisen

Teac PC 3,5 1.44 MB	DM	115.95
Teac PC 5.25" 1.2 MB	DM	129.95

Festplatten:

Seagate 106 MB 15ms	DM	499.95

Auf alle Computerspiele in unserem Programm... Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Softwaregroßhandel verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum **GLEICHEN PREIS!!!**

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.

Für welche Systeme können wir liefern?

Amiga, IBM und Kompatible, Atari St, C 64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4, Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega Mega, NES, Losungsbucher und Komplettlosungen

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach

1. Ihr ruft uns an
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5.00
3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z.B. bei Amiga Joker-Wertungen unter „Preis"), den rechnet Ihr mal 0,684, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns. Nun ein Beispiel Monkey Island 2 (PC) empfohlener Verkaufspreis DM 99,00
99.00 × 0.684 = **67,72**

Vorteile für Euch

1. **Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 31,6% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.**
2. **Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.**
3. **Alle Spiele in der neuesten Version.**
4. **Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt, das es noch nicht gibt, habt Ihr es ca. 3 Tage, bevor es in den Handel kommt.**



PRÄSENTIERT VON



Time Soft, Postfach 19 13 41, 1000 Berlin,
Tel.: 0 30/3 21 82 72 oder 0 30/6 85 56 93

Eure Hitparade wartet nicht. Füllt die *POWER PLAY*-Mitmachkarte nach Seite 51 nach bestem Wissen und Gewissen aus, das schwarze Kästchen mit "Bitte frankieren..." lechzt nach einer Briefmarke und ab geht die Post. Übrigens reicht eine Karte pro Teilnehmer völlig – gleiche Absender werden erbarmungslos aussortiert. Mit einer Gedächtnisspielminute gedenken wir den geliebten Oldie-Hitparaden. Als kleinen Anreiz verlosen wir wie immer fünf von uns getestete Computerspiele und den Neueinsteiger: ein deutsches Super NES.

1. Links 386 PRO – Access Software
2. Powermonger – Bullfrog
3. Ultima 7: The Black Gate – Origin
4. Out of thes World – Interplay
5. Black Crypt – Electronic Arts
6. Ultima Underworld – Origin
7. Fate of Atlantis – LucasArts
8. Aces of The Pacific – Dynamix
9. Where in the World is .. – Broderbund
10. Might and Magic 3 – New World Computing

Das Mega Drive der Ausgabe 11 geht an Michael Jurk. Bald ein Computerspiel mehr im Schrank haben: Thomas Kischner, Nils Lauwert, Paul Rechnagel, Jürgen Fischer und Martin Steinke.



1. Sensible Soccer – Renegade
2. Monkey Island 2 – LucasArts
3. Civilisation – Microprose
4. Epic – Ocean
5. Formula One Grand Prix – Microprose
6. Fire and Ice – Renegade
7. WWF Wrestlemania – Ocean
8. Dizzy s Excl. Adv. – Code Master
9. Lure o. t. Temptress – Virgin
10. Project X – Virgin

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(1)	The Secret of Monkey Island 2	LucasArts	9. Monat
2.	(6)	Indiana Jones 4	LucasArts	5. Monat
3.	(3)	Civilization	Microprose	8. Monat
4.	(2)	The Secret of Monkey Island	LucasArts	22. Monat
5.	(7)	Lemmings	Psygnosis	21. Monat
6.	(8)	Wing Commander 2	Origin	13. Monat
7.	(5)	Battle Isle	Blue Byte	12. Monat
8.	(4)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000	12. Monat
9.	(14)	Mad TV	Rainbow Arts	4. Monat
10.	(–)	Das schwarze Auge	Attic	1. Monat
11.	(16)	Ultima Underworld	Origin	4. Monat
12.	(10)	Eye of the Beholder 2	SSI	7. Monat
13.	(17)	Amberstar	Thalion	4. Monat
14.	(–)	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte	1. Monat
15.	(–)	Aces of the Pacific	Dynamix	1. Monat
16.	(12)	Turrican 2	Rainbow Arts	19. Monat
17.	(–)	Dungeon Master	FTL	46. Monat
18.	(9)	Populous 2	Electronic Arts	10. Monat
19.	(–)	Ultima 7	Origin	1. Monat
20.	(–)	Fire and Ice	Renegade	3. Monat

Amiga
1. Monkey Island 2
2. Civilization
3. Monkey Island
4. Lemmings
5. Battle Isle

MS-DOS
1. Indiana Jones 4
2. Monkey Island 2
3. Wing Commander 2
4. Civilization
5. Monkey Islands

Atari ST
1. Amberstar
2. Dungeon Master
3. Lemmings
4. Monkey Island 2
5. Populous 2

Super NES
1. Super Mario World
2. Street Fighter 2
3. F-Zero
4. Super Contra
5. Parodius

Mega Drive
1. EA Hockey
2. Sonic the Hedgehog
3. Lemmings
4. Desert Strike
5. Chuck Rock

Handheld
1. Tiny Toons
2. Parodius
3. Batman 2
4. Probotector
5. Gargoyle's Quest

Fraktaler Flattermann



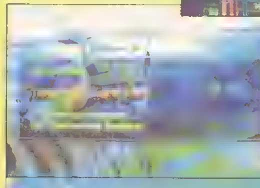
Bumm! Wieder haben wir eine Drogenarmee aufgehalten

Comanche

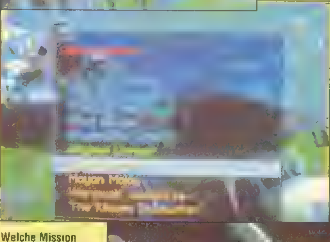
White Lightning

Das finale Feindbild der Computerspiel-Designer hat sich in den 90er Jahren ganz gewaltig geändert. Galt früher die rote Armee als Bedrohung Nummer 1, wird dieser Platz nun von finsteren Drogenbossen eingenommen. In dem heißersehnten Hubschraubersimulator *Comanche* von Softwarewinzling "Novalogic" *Wolfpack* ist dies – zumindest in der deutschen Version – nicht anders.
Ihr schlüpft in die Rolle eines Anti-Drogen-Piloten, der in nicht allzu ferner Zukunft mit dem (noch geheimen) Superhubschrauber "Boeing Sikorsky-RAH-66 Comanche" miese Drogendealer verfolgt, die im afghanischen und peruanischen Tiefland frischen Drogennachschub anbauen. Leider ist das Dope schwer bewacht. Mit Drogenmilliarden gekaufte Panzer, Raketenwerfer und flinke Abfanghubschrauber kurven um die Mohnfelder herum.
Bevor Ihr Euch in das Cockpit schwingt, dürft Ihr zwischen dem "echten" Kampfgebiet oder einem Trainingsszenario wählen, in denen es jeweils zehn Missionen zu erfüllen gilt. Die ersten Aufträge können direkt angewählt werden, spätere Missionen lassen sich erst aktivieren, wenn Ihr den vorhergenden Einsatz erfolgreich abschließt. Ist das Kampfgebiet und der Auftrag ausgesucht - meistens sollt Ihr eine bestimmte Anzahl feindlicher Einheiten zerstören - geht's auch schon los. Ihr startet immer im aktuellen Einsatzgebiet. Eine eigene Basis gibt es nicht, der RAH-66 ist konsequent komplett bewaffnet und betankt. Nach Erledigung des Auftrags, fliegt der Hubschrauber automatisch zurück.
Gesteuert wird der Helikopter wahlweise per Tastatur oder Joystick. Das Thrustmasters WCS-System samt der Fußpedale wird ebenso unterstützt wie herkömliche Joysticks. Verschiedene Waffensysteme wie zum Beispiel Hellfire-Raketen, Stingers oder die Bordkanone werden per Tastendruck aktiviert. Zwei kleine umschaltbare Monitore im Cockpit geben Euch Auskunft über die aktuelle Umgebung, auftauchende Gegner, Waffenvorräte, Beschädigungen und absolvierte Missionsziele
Die dickste Besonderheit von *Comanche* ist die Landschaftsgrafik. Statt sich mit einfachen

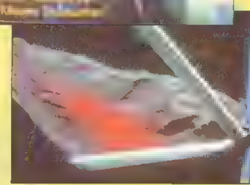




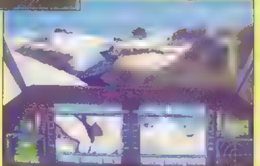
Die Daten über Euren Piloten sind jederzeit abrufbar



Welche Mission fliegen wir als nächstes?



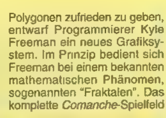
Ein Blick aus dem Seitenfensters des Helikopters



War der Auftrag erfolgreich? Eine Statistik gibt Auskunft.

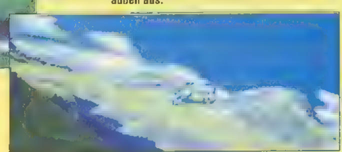
Anvisiert: Ein paar Drogenpanzer rumpeln in Schußweite.

Genre: Action
Hersteller: Novalgic
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Eigenimport
MS-DOS 64%
Grafik: 81% Sound: 72%
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 286er mit 16 MHz, 4 MByte RAM, XMS-Speicher, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundmaster, Roland, Joystick, Thrustmaster, Fußpedale
Geplant für: –



In der Nacht sind alle Katzen grün: Der Restlichtverstärker erhellt die Dunkelheit.

So sieht der eigene Hubschrauber von außen aus.



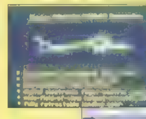
Polygonen zufrieden zu geben, entwarf Programmierer Kyle Freeman ein neues Grafiksystem. Im Prinzip bedient sich Freeman bei einem bekannten mathematischen Phänomen, sogenannten "Fraktalen". Das komplette *Comanche*-Spielfeld basiert auf diesen Fraktalen. Die Folge: Eine sehr realistische Landschaft mit "natürlichen" Schluchten, Tälern, Bergen, Flußläufen und Seen. Je nach Mission sieht die Gegend anders aus: Grasbewachsenes Hochland ist ebenso zu finden wie zerklüftetes Wüstengebiet und eine Vulkanlandschaft. Seid Ihr des Nachts unterwegs, seht Ihr die Ländereien und anrückende Gegner im grünen Schimmer der Restlichtverstärker-Optiken oder dem fahlen Mondlicht.

geht so

Wer nur Gelegenheit hat, sich mit *Comanche* allenfalls ein paar Stunden zu beschäftigen, wird ohne jeden Zweifel begeistert sein. Fraktale Landschaften in dieser Güteklasse konnten bislang nur auf teuren Super-Simulatoren des Militärs bewundert werden. Dank extrem einfacher Steuerung - wohl dem, der einen Thrustmaster sein Eigen nennt - kommen auch militante Simulationsmuffel (selbst Martin war höchst angetan) sofort mit dem High-Tech-Hubschrauber klar. Die ersten Simpelmissionen sind im Handumdrehen erfolgreich absolviert. Explodieren dann unter digitalem Donnergetöse ganze Panzer-Kolonnen, gesellen sich sofort staunende Kollegen um das prächtige 3-D-Spektakel.
Die so hoch auflodernde Flamme der Begeisterung verlischt aber ziemlich schnell, wenn der *Comanche*-Pilot länger im Cockpit verweilt. Streicht man die Bewunderung über die fraktale Felsenlandschaft, reduziert sich das Spielvergnügen auf ein Mittelmaß. *Comanche* ist ein ganz hervorragendes Anti-Frustmittel, um zwischen Frühstückskaffee und Morgensemmel schlechte Laune abzubauen - Hier ein paar Panzer zerballern, dort Hubschrauber vom Himmel pusten. Langzeitmotivation oder ein Simulationsfeeling á la *Gunship 2000* bleibt allerdings auf der Strecke. Dies liegt nicht zuletzt an der mangelnden Atmosphäre: Ich hätte mir zum Beispiel ausführlichere Missions-Briefings gewünscht, oder eine "Wir-bewaffnen-den-Hubschrauber-selbst"-Option sowie eine fortlaufende Geschichte im Stil von *Wing Commander*.
Auf den zweiten Blick happert es bei *Comanche* zudem an technischen Finessen, die dem Spiel mehr Würze verliehen hätten. Die 3-D-Landschaft sieht zwar mitreißend gut aus, aber einige Details fehlen dummerweise. So gibt's zum Beispiel nur ein einziges Gebäude - die Maya-Pyramide - im ganzen Spiel. Warum haben die Programmierer keine Häuser, Hütten, Straßen oder Eisenbahnlinien eingebaut?
Daß wir uns nicht falsch verstehen. *Comanche* ist wirklich ein nettes (Action)-Spiel und bietet einen Ausblick darauf, wie künftige Computerlandschaften auszusehen haben, aber der Durchbruch in die "80er"-Klasse gelingt Newcomer Novalogic mit diesem Programm noch nicht. Ein Lob übrigens an den deutschen Distributor Softgold für die "entschärfte" Hintergrundstory. "Glänzt" das amerikanische Original mit "starken" Sprüchen im Säbelrassel-Stil, hält sich die hiesige Version mit unnötigem Militarismus zurück.

super

Mit brennender Maschine schlingere ich quer durch die Canyons, drei Hokum-Jagd-Helikopter kleben an meinem Heck. Kurz vor der nahen Felswand drehe ich ab und feuere ein Magazin Stinger-Raketen auf die Verfolger. *Comanche* kennt keine Gnade.
Wenn schon Action, dann richtig: Technisch stößt *Comanche* in neue Dimensionen vor - mit der richtigen Rechenpower gepaart, erinnert die Fraktalgrafik fatal an Filmbilder aus *Rambo 3* oder *Apocalypse Now*. Die zerklüftete Landschaft, feurige Bitmap-Explosionen, quirlige Flüsse und verschiedene Feinde bringen jedes Pilotenherz zum Erweichen. Zur spektakulären Grafik krachen die richtigen Töne: Digisprache und Explosionsgeräusche heizen den Pilotenpuls an. Eine hervorragende Joystickunterstützung katapultiert *Comanche* zur ultimativen Ballerorgie. Doch der himmlische Spielspaß ist nicht von Dauer. Hat man die ersten Missionen erfolgreich abgeschlossen und sich an der Landschaft satt gesehen, folgt prompt die Ernüchterung. Bei näherer Betrachtung springen Panzer wie eine Herde Flöhe durch die Fraktal-Täler. Nach anderen Bodenobjekten späht man vergeblich. Auf eine sich entwickelnde Hintergrundgeschichte muß keine Rücksicht genommen werden. Dafür bleiben dem Pilotenhelden auch Karriereprobleme oder Ordensregen erspart. Doch könnt Ihr auf Simulationsschnickschnack verzichten und *Comanche* als pures 3-D Ballerspiel akzeptieren, habt Ihr eine hervorragende Actionwahl getroffen.



Abrufbar: Interessantes über den RHA-66

Das einzige Gebäude im ganzen Spiel: Die Maja-Pyramide



Fraktale Grafiken in Vollendung: Die Lava-Landschaft sieht besonders gut aus.

Techno-Fieber

Ohne Computer-Power kommt der *Comanche* nicht vom Boden. Zwar schluckt das Spiel auf der Festplatte "nur" acht MByte, dafür ist der Hunger nach RAM-Speicher im Verhältnis zu anderen Spielen gewaltig. Die meisten Programme geben sich mit zwei MByte zufrieden. *Comanche* benötigt gleich vier. Ist genügend RAM vorhanden, hapert's oftmals an der Geschwindigkeit des PCs. Wir testeten *Comanche* auf einem 386DX/25 MHz (selbst mit runtergeschalteten Details nur eingeschränkt spielbar), auf einem 486SX/25 MHz (ruckt, aber ansonsten gut) und einem 486DX2/66 (superflott).

Adler-Attacke


Der legendäre F-15 Strike Eagle kehrt zurück

F-15 Strike Eagle 3

Irgendwo in Saudi-Arabien, fünf Uhr morgens. "Brmbl-...und schon wieder keinen Kaffee..." schießt Euch kurz durch den Kopf, als Eure vollbewaffnete *F-15 Strike Eagle* aus dem schützenden Hanger rollt. Kaum auf dem Startfeld, bringt Ihr die zwei Düsenturbinen auf volle Kraft und donnert gen Himmel. Dunkle Wolken erschweren die Sicht, aber das ist keine Sightseeing-Tour: in der Nähe von Kuwait-City müßt Ihr eine Raketenbasis dem Erdboden gleichmachen, dann eine Panzerstaffel ausradieren und Euch mit patroullierenden Abfangjägern messen.

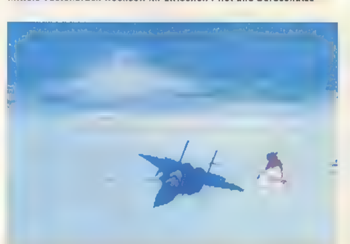
Den harten Job eines F-15-Piloten konnten ambitionierte Bildschirmpiloten schon vor fast einem Jahrzehnt nachspielen. Das Programm *F-15 Strike Eagle* verblüffte auf Commodores Erfolgscomputer C 64 mit sensationell schneller und schicker 3-D-Grafik. 1988 drehte der zweite Teil der *Strike-Eagle*-Saga in schönster VGA-Polygon-Grafik auf PCs seine Runden und konnte die hohen Erwartungen erfüllen. Allerdings hat der Zahn der Zeit in diesen vier Jahren an *F-15 Strike Eagle 2* genagt, nur noch F-15-Extremisten griffen angesichts moderner Flieger-


Über dem Flughafen zieht eine Schlechtwetterfront auf

gut

Euer Lieblingsfilm ist Top Gun, Ihr lest Ihr ausschließlich Buck-Danny-Comics und habt einen VGA-50 MHz-486DX-PC? Dann greift zu *F-15 Strike Eagle 3*. Ein rasanter Rechner ist die Voraussetzung für ein flottes Fluggefühl. Selbst auf meinem 386er mit 40 MHz flog sich der Strike Eagle wie mit ausgestellten Bremsklappen. Wer die technischen Anforderungen erfüllt, bekommt einen schönen, wenn auch nicht sensationellen Ausblick geboten. Toll sind das Oskar-verdächtige Intro, die realistische Wolkendecke und die Bitmap-Explosionen gelungen. Gebäude und andere Bodeneinrichtungen hätte ich mir detailierter gewünscht. Mit dem typischen *F-15 Strike Eagle*-Spielablauf hatte ich noch nie Schwierigkeiten, unkompliziertes Losfliegen und fetzige Kämpfe waren und sind mir um einiges lieber als Hammersimulationen à la *Falcon 3.0*, wo zigtausend verschiedene Instrumente beherrscht werden wollen. Viele Missionen, Tag- und Nachtflüge, intelligente Gegner und der Zwei-Spieler-Link-Modus sorgen für monatelange Abwechslung und Herausforderungen.


Mittels Tastendruck wechselt Ihr zwischen Pilot und Bordschütze


Das Ziel ist getroffen und ab geht´s zur Heimatbasis

programme, wie Spectrum Holobyte's *Falcon 3.0*, *Secret Weapons of the Luftwaffe* von Lucas Arts oder der Dynamix-Simulation *Aces of the Pacific* zum alternden Adler. Nun startet der frische *F-15 Strike Eagle 3* seinen Kampf gegen die "feindlichen" Simulationen.

Drei historische Krisengebiete stehen zur Wahl. Neben der, bei Microprose unvermeindlichen "Operation Desert Storm" dürft Ihr auch über Korea und Panama Euer fliegerisches Können unter Beweis stellen. Je nach Lust und Laune könnt Ihr Euch für eine Einzelmission entscheiden oder einen kompletten Krieg durchspielen. Hauptsächlich gilt es, feindliche Bodenziele zu zerstören. Wer seinen Einsatz auftragsgemäß erledigt und viele Brücken, Bohrtürme, Flugplätze oder

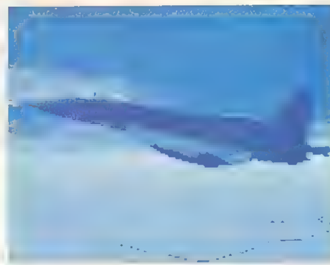
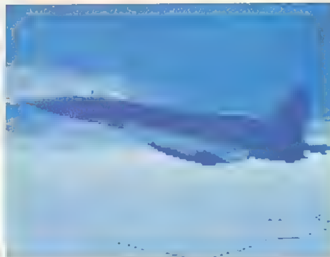
Panzer zerlegt, kann mit baldiger Beförderung und viel Blechschmuck rechnen.

Der Schwierigkeitsgrad ist ebenfalls einstellbar. Im "Easy"-Level fliegt sich die Kiste kinderleicht und dank anwählbarem "No Crash Mode" könnt Ihr die F-15 sogar kopfüber bei Mach-2 in den Erdboden rammen, ohne daß auch nur ein einziger Kratzer den schönen Flieger verunstaltet. Allerdings sollten selbst erprobte Flugkampfveteranen in den höheren Schwierigkeitsstufen die gewünschte Herausforderung finden: die Gegner sind fieser und feuern aus allen Rohren, die Wettereinflusse stärker und Eure Maschine legt ein realisisches Flugverhalten an den Tag.

Allerlei technischer Schnickschnack erleichtert Euer Pilotenleben. Neben einem Nachtsichtgerät für Flüge im Dunkeln gibt's ein praktisches Zielauswahlsystem: per Mauszeiger klickt Ihr im "Head-Up-Display" ein feindliches Objekt an, worauf es von der automatischen Kamera erfaßt und auf einem Sichtschirm fixiert wird.

Für die Grafik haben die Microprose-Programmierer die herkömmliche Polygon-Technik erweitert, alle Polygone sind von Bitmap-Flächen überzogen. Dieses Texturing-Verfahren ermöglicht eine viel realistischere Darstellung, ohne daß der Spieler in seinen Bewegungen eingeschränkt wird. Der *Strike Eagle* läßt sich immer noch überall hin lenken und von allen Seiten betrachten. Die Geräuschkulisse bietet nicht nur den gewohnten Düsenlärm und das Knattern der Bordkanone, sondern Soundblaster-Besitzern auch rauschenden Funkverkehr.

Übrigens lassen sich zwei PCs via Modem oder Null-Modem-Kabel vernetzen. Einer zünftigen Luftschlacht unter Freunden steht somit genausowenig im Weg, wie einem gemeinsamen Flug mit zwei Maschinen, oder gar, und das ist absolut neu, einem gemeinsamen Einsatz in einem Flieger. Hierbei übernimmt dann ein Spieler den Piloten, der Kompagnion setzt sich an den Platz des Navigators. *js*

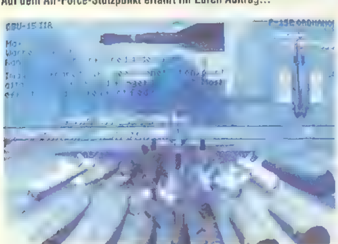
Euer Flieger läßt sich von allen Seiten betrachten

Genre: Simulation	
Hersteller: Microprose	
Zirka-Preis: 120 Mark	
Testmuster: Microprose	
MS-DOS	**81%**
Grafik: 77%	Sound: 61%
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA	
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus, Joystick, Thrustmaster	
Geplant für: –	

Mit diesen Orden seit Ihr der Mittelpunkt auf jedem Militärball



Auf dem Air-Force-Stützpunkt erfahrt Ihr Euren Auftrag...

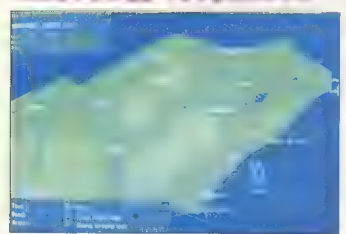


... und wählt die passende Bewaffnung für den Voge

gut

Zugegeben: Ich bin noch nie ein großer Fan der *F-15 Strike Eagle*-Simulationen gewesen. Die Vorzeige-Spiele aus dem Hause Microprose waren mir immer einen Hauch zu langweilig und ein Quentchen zu simpel. Ich donner(t)e lieber mit flackerndem Nachbrenner eines *F-16-Falcon* durch digitale Wolken. Leider ändert auch *F-15 Strike Eagle 3* daran nichts. Denn unter dem schmucken Nobeloutfit - die Grafik sieht wirklich toll aus - schlummert immer noch die gleiche Simpelsimulation wie vor zwei Jahren. Für einen Hardcore-Piloten einfach zuwenig. Wer allerdings in der Mittagspause ein paar Flugstunden nehmen will, hier und da ein Bömbchen werfen, oder ein paar MIGs zerblasen möchte, ist bei *Strike Eagle 3* bestens aufgehoben. Vom überstrapazierten und bekanntem *F-15*-Strickmuster mal abgesehen, stecken einige gute Ideen in neuen Microprose-Flieger. Das Laserzielsystem via Maus – ein Klick ins HUD genügt – ist geradezu genial, die Zweispieleroption, bei der beide Piloten in derselben Maschine sitzen, eine herrlich spaßige Simulations-Novität

Ladehemmungen


Der taktische Teil des Spiels wird in 640 x 400 Punkten dargestellt.

geht so

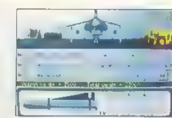
Vor zwei Jahren hätte Domarks *Harrier* jeden PC-Besitzer begeistert – heute muß es sich in die lange Schlange der 08/15-Flugsimulationen einreihen. Trotz des großangelegten Strategieparts motiviert die Inselbefreiung nur mäßig. Entweder fliegen wir den Generalplan "Saber" durch und erfreuen uns an einer klassischen, aber nach zehn Missionen langweiligen Flugsimulation ohne Höhepunkte (wenig Waffen – wenig Abwechslung), oder taktieren als Stratege auf der Karte. Wollen wir hier General spielen und einen eigenen Plan entwerfen, müssen wir uns umständlich durch die "Setz-den-Waypoint"-Prozedur klicken und für jede Einheit jeden Waypoint einzeln setzen. Die Super-VGA-Karte bietet viel Übersicht, die Bedienung der Menüs läßt jedoch zu wünschen übrig. Zudem haben wir es mit einem seltsam gefährlichen Gegner zu tun: Ab und an passiert es, daß in längst eroberten Städten Feindeinheiten auftauchen und unsere Infanterie von hinten aufrollen. So hinterläßt die gute Strategie-Simulations-Mischung einen faden Nachgeschmack und kommt übers Mittelmaß nicht hinaus.

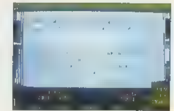
AV-8B Harrier Assault

Der kalte Krieg ist vorbei und Flugsimulationen suchen neue Hintergrund-Stories: Irgendwann, irgendwo im Indischen Ozean spielt Domarks *AV-8B Harrier Assault*. Auf der indonesischen Insel Timor terrorisiert eine Militärjunta die Bevölkerung und die UNO schickt die nächstgelegene Flotteneinheit gen Timor, um den brutalen Militärs feste auf die Füße zu treten. Ihr befehligt den Flottenverband und macht Euch zudem noch als zünftiger Pilot des wendigen Senkrechtstarters "AV-8B V/STOL" nützlich. Dabei dürft Ihr sowohl dem Pilotenhandwerk frönen als auch in die Rolle eines Generals schlüpfen und Eure Einheiten verschieben.

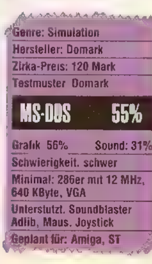
Als Hauptmenü entpuppt sich während Eures heroischen Befreiungskampfes der Ernstfallcomputer "Tawados". Es erwartet Euch eine Karte der Insel, die beliebig gezoomt werden darf. Auf dieser sind alle "Waypoints" der eigenen Einheiten verzeichnet. Nun fliegt Ihr mit Eurem Kampfflieger entweder eine Mission nach der anderen, so wie es im Pentagon-Plan "Saber" vorgesehen ist, oder stellt den eigenen Krieg zusammen. Natürlich darf "Saber" leicht verändert und sogar abgeschaltet werden. Dann läßt sich der eigene Befreiungsplan mit "Waypoints" und Befehlen für Flotte, Flieger, Helis und GIs festlegen.

Steigt Ihr in Euren Senkrechtstarter, um einen der zahlreichen Aufträge zu erfüllen, glänzt ganz Timor in Vektorgrafik. Gesteuert wird der Vogel wie in einer klassischen Flugsimulation mit Joystick, Maus und Tastatur. Die Missionen beschränken sich dabei auf das Zerstören von feindlichen Einheiten und Militäreinrichtungen. Ihr kümmert Euch um satte 18 Flugzeuge. Stürzt Ihr ab oder werdet durch Feindeinwirkung abgeschossen, flattert Ihr einfach mit der nächsten los. *kn*


Waffenauswahl leicht gemacht


Zahlreiche Missionen warten


Einer von zwanzig Harriern: Im Tiefflug düsen wir durch die Landschaft.



FUNNY-SOFTWARE

Entertainment-Center für Computer-Software und Videospiele

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

0711 / 8 56 85 34 - 85 03 25

Telefax: 0711 / 8 17 99 95

Bestellservice:

Hessen: Frankfurt	N-Sachsen: Hannover	Württemberg: Aalen	NRW: Düsseldorf	Baden: Freiburg
12-18 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr
069/613282	0511/321796	07361/680663	0211/131979	0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr. Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme Frachtkosten 9,50 Eilzuschlag 7,00 Ausland Nur Scheck Vorauskasse + 21,00
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit. Inh. Oliver Heck

★ ★ ★ **Wir wünschen unseren Kunden ein schönes Weihnachtsfest** ★ ★ ★
★ ★ ★ **und ein friedliches neues Jahr** ★ ★ ★

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1889	79,95	-	92,95
A-Train		-	99,95
Aces of the Pacific	a.A.	-	89,95
Amazon			96,95
Airbus 320	94,95	94,95	94,95
Ashes of Empire	92,95	-	a.A.
B 17 Flying Fortress			104,95
B.A.T. 2	a.A.	-	92,95
Bane of the Cosmic F. dt.	89,95	-	84,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Battle Isle Data	42,95		42,95
B.c Kid	a.A.	a.A.	a.A.
Betrayel of Kond. Legacy	a.A.	a.A.	a.A.
Bill Tomato Game	89,95	a.A.	-
Black Crypt	64,95		-
Black Sect	78,95		89,95
Buck Rogers 2	a.A.		72,95
Bundesliga Man. Prof	69,95	a.A.	69,95
Caesar	a.A.	a.A.	a.A.
Campaign	79,95		92,95
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Civilization dt.	87,95	-	104,95
Championship Manager	72,95	-	-
Crisis i. Cremlin	-	-	104,95
Cyber Zerk	a.A.	-	-
Cytron	69,95	a.A.	-
Dark Queen of Krynn	-	-	78,95
Dark Half			82,95
Dark Hall	-	-	a.A.
Darklands	-	-	107,95
Darkmann	72,95	72,95	-
Darkseed	-	-	98,95
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.
Das Schwarze Auge	78,95	78,95	89,95
Devious Desings	64,95	64,95	
Dylan Dog			a.A.
Dynablaster	75,95		82,95
Elf			79,95
Elvira Mistress 2	78,95		89,95
Elvira 2	78,95	78,95	89,95
Eternam	-		89,95
Europ. Football Champ	67,95	-	
Eye of Beholder 2 dt.	92,95		89,95
Eye of the Storm	72,95		84,95
F 15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F 15 Strike Eagle 3			114,95
F 16 Falcon 3.0 dt			104,95
Falcon 3.0 Miss.			65,95
Fantastic World	86,95	86,95	a.A.
Fire + Ice	64,95	a.A.	a.A.
First Samurai	-	-	73,95
Formula 1 Grand Prix	79,95	79,95	84,95
Grand Prix Unlimited	a.A.	-	84,95
Gunship 2000	a.A.		87,95
Gunship 2000 Miss.	-	-	65,95
Hardball II.	a.A.		67,95
Harpoon 2	78,95		89,95
Harrier Jump Jet	-	-	114,95
Head to Head	79,95	79,95	89,95
Hexuma	92,95		92,95
History Line 1914 1918	86,95		99,95
Indiana Jones 4 dt	a.A.	-	99,95
Kings Quest 5 dt	86,95		99,95
Kings Quest 6			99,95
Laura Bow	a.A.	a.A.	89,95
Leather God. of Phobos	-	-	114,95
Leeds United Champion	66,95	66,95	-
Legend of Kyrandia	89,95	-	99,95
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Lemmings	62,95	62,95	-
Lemmings 2	73,95	73,95	92,95
Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
Les Manley lost in L.A.	-	-	89,95
Link Trophy North			44,95
Links (nur Hd	98,95		86,95
Links Barton Creek		-	44,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Links Pro	-	-	107,95
Lord of Rings	67,95	-	-
Lord of Rings II			84,95
Lotus Espr. Tur. Chal. 2	69,95	69,95	
Lotus M 200	a.A.	a.A.	a.A.
Lotus 3	65,95	65,95	-
Lure of Tempress	72,95		79,95
Lyconis	65,95	a.A.	a.A.
Mad TV Dat.			26,95
Mantis			107,95
Master Golf	79,95	79,95	a.A.
Might & Magic 4			79,95
Millemiglia	-	-	a.A.
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
Myth	65,95	-	-
Paladin II	73,95	-	89,95
Patrizier	78,95	-	89,95
Perfect General	87,95	a.A.	94,95
Perfect General DD	49,95		49,95
PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Pinball Dreams	67,95	-	73,95
Planets Edge dt.	-	-	89,95
Prophecy o.t. the Shadow	-	-	72,95
Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95
Pools of Darkness	72,95		74,95
Populous II	67,95	67,95	a.A.
Populous 2 Chall. Data	39,95	39,95	
Populous 2 Plus	89,95	89,95	
Power Monger	74,95	74,95	87,95
Psyborg	64,95	-	
Push over	64,95	64,95	72,95
Quest for Glory II			99,95
Rampart	a.A.		78,95
Railroad Tycoon	78,95	74,95	84,95
Rex Nebula			99,95
Robin Hood (Sierra) dt	78,95		86,95
Scenario	73,95	73,95	79,95
Secret Weap. d. Luftw.	-	-	94,95
Sensible Soccer	64,95	64,95	
Sherlock Holmes	-	-	99,95
Siege	a.A.	-	73,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Space Quest 4 dt	89,95	-	86,95
Space Quest 5	a.A.	a.A.	a.A.
Spellcasting 301			79,95
Spellcraft			92,95
Spelljammer	a.A.	a.A.	a.A.
Strike Commander	-	-	107,95
Striker	72,95	72,95	
Summer Challenge	-	-	73,95
Task Force	-	-	107,95
The Lost Tribe	-		76,95
Treasures II	-	-	114,95
Treasure of Sav. Front	-	-	78,95
Troddlers	65,95	-	a.A.
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima 7 dt.			107,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Ultima Under World	-	-	89,95
V for Victory	-	-	117,95
War of the Rocks	a.A.	a.A.	a.A.
Wax Works	79,95		79,95
Ween	79,95		59,95
Where i. t. W. is C. Sandiego			117,95
Wing Commander I	99,95		54,95
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.2	-	-	49,95
Wizardry 7	-	-	92,95
Wizkid	65,95		a.A.
Zool	73,95	a.A.	-

HARDWARE + ZUBEHÖR

Artikel		Preis
Joysticks		
Competition Pro Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro Standard transparent blau	DM	39,95
Joysticks PC		
Thrustmaster	DM	159,00
Zubehör		
elektr. Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Syncro Express 3	DM	99,00
Amiga Action Replay III A500	DM	[illegible]
Amiga Action Replay III A2000	DM	219,00
Nullmodem-Kabel	DM	29,95
Druckerständer	DM	[illegible]
X-Copy Prof. 5.0	DM	79,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	69,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM	110,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	249,00
Amiga 500 kompl. m. Maus	DM	798,00
Amiga 500 kompl. m. Maus incl. 1MB	DM	829,00
[illegible]	DM	849,00
[illegible] 1084 S	DM	579,00
[illegible]	DM	[illegible]
Speichererweiterung für A 500 auf 1 MB:		
[illegible] Monate	DM	69,00
[illegible] 12 Monate	DM	[illegible]
[illegible]	DM	139,95
[illegible]	DM	[illegible]
[illegible] + Bonus Man. prof.	DM	134,95
Speichererweiterung		
[illegible]		
[illegible] 1,8 MB Preis	DM	249,00
für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden.		
[illegible] 2 MB Preis	DM	299,00
für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:		
2,0 MB DM 348,- 4,0 MB DM 548,- 8,0 MB	DM	928,00
Laufwerke zu SUPERPREISEN		
3,5" Floppy Drive extern, abschaltb. f. A 500	DM	144,00
3,5" Floppy Drive intern für A 500	DM	144,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM	159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM	169,00
Festplatten A500 Oktagon für Amiga 500		
A500 52 MB Quantum LPS 52	DM	1 21[illegible],00
A500 105 MB Quantum LPS 105	DM	1 519,00
Mehrpreis je MB RAM	DM	96,00
Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000		
A2008 52 MB Quantum LPS	DM	[illegible]39,00
A2008 105 MB Quantum LPS 105	DM	1 439,00
A2008 162 MB Quantum LPS 162	DM	1 998,00
Mehrpreis je MB RAM	DM	196,00
Flicker Fixer für A500/2000	DM	299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon.	DM	699,00

Sound Galaxy DM 298,00

Unsere Ladengeschäfte finden Sie in:

7000 Stuttgart-Feuerbach
Stuttgarter Str. 99
(Biberturm)
Tel.: 0711/8568534

7080 Aalen
Storchenstr. 5b
Tel.: 07361/680663

7800 Freiburg
Schreiberstr 18
Tel.: 0761/382590

3000 Hannover
Georgswall 3
Tel.: 0511/321796

Neu! Neu! Neu!
Seit 1.10.92
4000 Düsseldorf
Wallstraße 21
(Altstadt)
Tel.: 0211-131979

Neu! Neu! Neu!
Seit 14.11.92
8510 Fürth
Ludwigstraße 36

Neu! Neu! Neu!
Seit 16.11.92
3500 Kassel
Werner Hilpert Str. 22

Neu! Neu! Neu!
Seit 27.11.92
O-6502 Gera
Laasener Str. 29

Aktive Franchise-Partner in Städten ab 100.000 Einwohner gesucht!

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung

Fisherman's Friend



BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Ein Flottenverband dampft Richtung Einsatzgebiet.

Task Force

1942

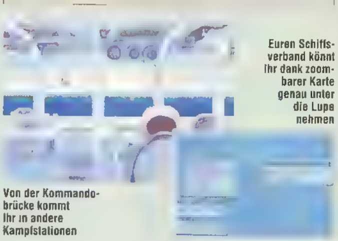
Der japanische Angriff auf den Flottenstützpunkt Pearl Habor am 7 Dezember 1941 war ein Schock für die Großmacht USA. Über ein halbes Jahr brauchte die amerikanische Navy, um sich von der empfindlichen Schlappe zu erholen. Erst am 3. Juni 1942 gelang es amerikanischen Flottenverbänden, einen massiven japanischen Angriff auf die Midway-Insel abzuwehren Vier Flugzeugträger Nippons sanken dabei. Rund zwei Monate später starteten die US-Streitkräfte die sogenannte "Salomon"-Offensive

Dieser Kriegsschauplatz dient der neuesten Microprose-Simulation *Task Force 1942* als geschichtlichen Hintergrund. Im Gegensatz zum Klassiker *Silent Service* spielen in *Task Force 1942* U-Boote eine eher untergeordnete Rolle. In dem neuen Programm pflügen nur Überwasserschiffe durch die pazifischen Wellenberge. Entweder als japanischer oder amerikanischer Admiral führt Ihr Eure Flottenverbände in historisch vorgegebene Solo-Missionen oder steuert die Schiffe durch ein wässriges Komplettszenario. Ungeduldige Kapitäne basteln sich kurzerhand per Editor ein eigenes Seegefecht zusammen.

Wie es sich für einen Flottenbefehlshaber gehört, erteilt Ihr Eure Kommandos normalerweise am Kartentisch Per Mausklick und Menü entscheidet Ihr auf der zoombaren Übersichtskarte des aktuellen Seegebietes, welchen Kurs die Kreuzer, Frachter, Schlachtschiffe und Zerstörer steuern sollen, wie hoch die Geschwindigkeit des Verbandes ist, und ob das Feuer automatisch bei Feindkontakt eröffnet wirden Auf Wunsch gelten die Befehle für den kompletten Schiffsverband, oder nur für einzelne Schiffe – Seid Ihr noch uner-

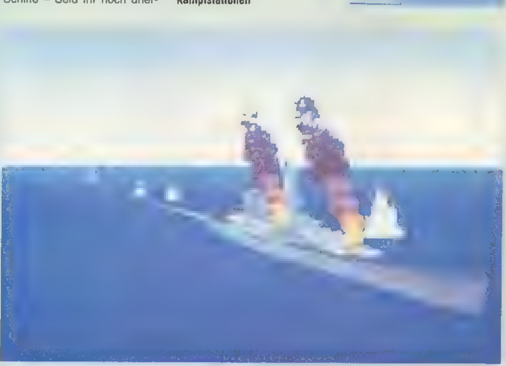
Super

Ein gewaltiges Donnern, gefolgt von stürmischem Jubelgeschrei schallt durch die Redaktionsräume Durch das rüde Rumpeln aufgeschreckt, sammeln sich die Kollegen auf dem Flur, der Vorstand lugt vorsichtig hinter der schutzenden Bürotür hervor. Kaum sind die ersten Warnungen ("Ein Erdbeben!"), ("Das Haus stürzt ein!") verhallt, lüftet sich das mysteriöse Geräuschgeheimniss. Käpt'n Hengst ballert wieder einmal mit den 46-cm-Geschützen seines Flaggschiffs auf friedliche Frachter.
Task Force 1942 ist sicher nichts für zarte Naturen. Das knüppelharte Szenario und der geballte Einsatz von Feuerkraft rüttelt an den moralgestärkten Nervenenden. Das Gewissen mal beiseite geschoben, zückt *Task Force 1942* alle Simulationsregister. Vom spannenden "Campaign"-Modus bis zur furiosen Einzelschlacht hat ein Hobby-Admiral alle Hände voll zu tun: Hier eine Kurskorrektur, dort ein Schaden kontrolliert, da ein paar Granaten abgefeuert Zwar kann der *Task Force*-Strategiepart dem Taktikkollegen *Burning Steel* von SSI nicht ganz das Wasser reichen, in Sachen Überwasseraction ist die Microprose-*Task Force* der Konkurrenz jedoch ein paar Seemeilen voraus Nicht zuletzt liegt dies an der höllisch dichten Atmosphäre, die sich hinter dem berühmten *Silent Service*-Feeling nicht zu verstecken braucht. Im Gegenteil, mir persönlich behagt eine geräumige Dickschiff-Brücke sogar mehr als die Enge einer U-Boot-Kabine Wenn dann die Geschütze donnern und die ersten Brände an Bord ausbrechen, zittert der Digi-Admiral um jede Schiffschraube



Euren Schiffsverband könnt Ihr dank zoombarer Karte genau unter die Lupe nehmen

Von der Kommandobrücke kommt Ihr in andere Kampfstationen



Bald brennt unser Flaggschiff nach den ersten Einschlägen (MS-DOS/VGA)



Unsere Flotte unter Beschuß. Wasserfontänen zeigen an, daß der Gegner daneben liegt.

Hier werden die Stoßrichtungen der Einheiten angezeigt

Aufklärung muß sein: Im "Campaign"-Modus werden Beobachtungs-Flugzeuge losgeschickt

Genre: Simulation	
Hersteller: Microprose	
Zirka-Preis: 120 Mark	
Testmuster: Microprose	
MS-DOS	85%
Grafik: 72%	Sound: 68%
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA	
Unterstützt: Adlib, Roland, Soundblaster, Maus	
Geplant für: –	

fahren, übernimmt der Computer das Kommando und Ihr betrachtet das Geschehen als Beobachter. Wer lieber selbst Seeluft schnuppern möchte, kann sich an Bord jedes einzelnen Schiffes begeben und dort unterschiedliche Stationen wie den Torpedo- und Maschinenraum, die Kommandobrücke oder die Geschützbatterien individuell anwählen. Um einen Überblick über die aktuelle Lage zu erhalten, betrachtet Ihr die umliegende See durchs Fernglas oder aktiviert die Außenansicht. Zu sehen sind die Schiffe hier in ausgefüllter 3-D-Grafik; Komplett mit Geschütztürmen, Aufbauten, Masten und Schornstein. Geschützfeuer, Wasserfontänen, Rauchwolken oder aufflackernde Brände sind hingegen "richtig" (im "Bitmap"-Stil) gezeichnet. *mh*

Who is Who? Mit einem Bilderbuch werden die anvisierten Feindschiffe anhand der Schiffssilouhetten identifiziert.

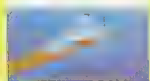
gut

Als waschechter (Ost)-Seebär war meine Erwartungshaltung ziemlich hochgeschraubt. Anscheinend zu hoch: *Taskforce 1942* kann dem Unterwasserveteranen *Silent Service 2* zwar das Wasser reichen, aber lange nicht abgraben. Grafisch plätschert *Taskforce 1942* im besten *Silent Service 2*-Stil - im Zeitalter von 486er hätten ein wenig mehr grafische Details sicher nicht geschadet. Die Schiffe sind ansehnliche, aber nicht berauschende Polygonbauten. Eher traurig finde ich, daß es unabhängig von der Schiffsgröße nur zwei verschiedene Cockpits gibt – eins auf japanischer und eins auf amerikanischer Seite. Das geniale *Silent Service 2*-Spielprinzip wurde zu einem 3-D-Artillerie-Schlagabtausch umgewandelt. Trotz alledem wird der Computerskipper durch ein sauber herausgeschältes Seeschlachtflair und die bekannte Dümpelatmosphäre entschädigt. Wer einen schnellen Rechner hat und auf eine gute Seeschlacht steht, sollte die Leinen losmachen und Kurs auf den nächsten Spielehändler nehmen.

Dicke Pötte

Obwohl die amerikanische Navy noch das eine oder andere Dickschiff der *Iowa*-Klasse unter Dampf hält und gelegentlich einsetzt (zuletzt im Golfkrieg), sind die Zeiten der Schlachtschiffe schon lange vorbei. Zu unbeweglich, zu verwundbar und zu teuer sind die stählernen Dinosaurier. Mit dem Ende des zweiten Weltkrieges tuckerten auch die meisten Schlachtschiffe, sofern sie nicht in den Fluten des Pazifiks oder des Atlantiks versanken, in die Trockendocks. In *Task Force 1942* steuert ihr einige der berühmtesten Dickschiffe des zweiten Weltkriegs. Darunter auch das größte Schlachtschiff der Welt, die *Yamato*. Das riesige Schiff wurde am 4. November 1937 in der Kure-Werft auf Kiel gelegt, lief am 8. August 1940 vom Stapel und wurde am 16. Dezember 1941 in Dienst gestellt. Hier ein paar technische Daten:

Länge: 263,00 Meter
Breite: 39,00 Meter



Gigantisch. Die *Yamato* als Modell (unten) und im Spiel (oben)

Tiefgang: 10,50 Meter
Verdrängung: 72800 Tonnen
Geschwindigkeit: 27 Knoten
Bewaffnung: 9 46-cm-Geschütze, 12 15,5-cm-Geschütze, 12 12,7-cm-Geschütze, 24 25mm Schnellfeuerkanonen, 7 Flugzeuge
Horizontalpanzerung: Deck 50mm, Türme 850 mm, Kommandoturm 500 mm. *Besatzung:* ca. 2500 Mann

Auto, Motor und Sport


Parkplatzraser: zum Supermarkt im noblen Edel-Benz

Car & Driver

Nicht nur dem deutschen Manne ist das Auto das liebste Kind – gerade in den High-Way-durchzogenen Weiten der USA genießt das "Blechle" Kultstatus. Das eingeschworenste Insider-Blättchen für den motorbegeisterten US-Autonarren ist das amerikanische Pendant zur deutschen "Auto, Motor & Sport", die Zeitschrift *Car & Driver*. Mit dieser, in Sachen Auto fachlich versierten Rükkenstärkung, schickt Software-Bolide Electronic Arts ein paar neue Pixel-Flitzer auf die Spielepiste. Die Liste der eingesetzten Edelfahrzeuge ist lang. Zehn Renner, für deren Anschaffung man in der Realität schon mal ein paar Milliönchen locker machen müßte, lassen sich von Euch über zehn ausgesuchte Strecken heizen.

Egal, ob Ihr im Cockpit einer Corvette ZR1, eines Porsche 959 oder Mercedes C11 über den Highway 1, eine Drag-Piste, den Parkplatz eines Supermarktes oder einen Hinderniskurs brettert: Ihr fahrt wahlweise allein gegen den Computer oder per Modem, Netz oder Direktverbindung gegen einen Kumpel. Gesteuert wird die Wunschkarosse per Tastatur, Maus oder Joystick. Besitzer von Fußpedalen dürfen, wie im echten Auto, damit Gas geben und Bremsen. Schaltfaule Raser klicken kurzerhand auf Automatikbetrieb, der eher sportliche Typ knüppelt die Gänge selbst ins Getriebe.

Zu sehen ist die Piste normalerweise aus der Cockpitsicht. Damit nicht genug: Per Tastendruck kann auf verschiedene Außenperspektiven und Kamerapositionen umgeblendet werden. Ein technisches Bonbon haben sich die Programmierer für den Hobbyrennfahrer einfallen lassen, der auf Zierat wie Wageninterieur, Fensterscheibe und Instrumentenbrett verzichtet. Hier gibt's die Strecke bildschirmfüllend in der hohen VGA-Auflösung von 640 x 480 Punkten. Schaltet Ihr das Cockpit wieder ein, wird nur noch 320 x 200 geboten. *mh*

geht so

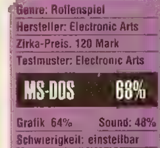
Car & Driver macht es dem Spieletester nicht leicht: Eigentlich ist die Hatz quer durch den amerikanischen Kontinent und über diverse Rennstrecken ganz lieb und nett. Ned Lerner hat nicht mit einstellbaren Blickwinkeln, Kamerapositionen und Steuerungsfinessen gespart – zumindest einige der Strecken sind sehenswert. Trotzdem will keine rechte Spannung und Rennatmosphäre bei mir aufkommen. Den Fahrern wird zu wenig Abwechslung geboten und für eine ausgedehnte Touristentour à la *Test Drive* sind die Strecken bis auf eine zu kurz. Es gibt besser und klarer strukturierte Alternativen, die den Schwerpunkt mehr auf das eigentliche Renngeschehen legen und auf ansehnliches, aber unnötiges Beiwerk verzichten. Man denke nur an das immer noch famose *Indianapolis 500*.

gut

Mit einem herzhaften Knirschen rastet der zweite Gang ein, der Motor des C11 heult kurz auf, und mit qualmenden Pneus ziehe ich an Volkers Cobra vorbei... und als erster über die Zielgerade. Schwitzend löse ich die Hände vom Joystick (damit steuert's sich mit Abstand am besten): Im digitalen Modemduellmodus fährt *Car & Driver* zur Höchstform auf. Ein weiterer Glücksgriff der Designer sind die herrlich ausgefallenen Pisten – mein Liebling ist der Supermarktparkplatz – sowie der hubraumstarke und umfangreiche Fuhrpark. Leider gibt's auch ein paar tiefe Schlaglöcher auf der Electronic Arts Rennpiste. So sieht zwar der Super-VGA-Modus ganz knuffig aus, aber abwechslungsreiche grafische Effekte à la *Test Drive 3* wie zum Beispiel Regen, Nebel oder Dämmerung fehlen. Auch das Soundkartenröhren der *Car & Driver*-Motoren schwindet im Vergleich zum *Indy-500*-Kolbendonner. Hätten sich die Programmierer technisch mehr Mühe gegeben und *Car & Driver* einen eigenen Pistenbastelbogen gegönnt, gäb's das Siegerlächeln.


Ohne Instrumente gibt's die höhere Auflösung...

...mit Cockpit nur die normale VGA-Grafik.



Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 68%

Grafik 64% Sound: 48%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 16 MHz, VGA, 640 KByte
Unterstützt: SBlaster, Roland Pedale, Maus, Joystick
Geplant für: –

Merry Christmas and Happy New Games

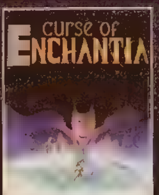




Alone in the Dark · Gruseladventure in sensatio...



3D-Construction Kit 2.0 · Konstruieren ...



Curse of Enchantia · Das mittelalterliche ...



Shadowlands · Das Actionspiel ...



Cool World · Superstar Kim Basinger ...

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER



Re-Cycling

Netter Gag: Die zwei Rückspiegel zeigen das Geschehen hinter Euch

Die Umsetzung des Mega-Drive-Hits ist Electronic Arts halbwegs gut geglückt. Die Grafik ist schön schnell, wenn auch farblich etwas mager und nicht sehr aufwendig. Wie sich Fahrer und Maschinen in die Kurven legen, verdient dagegen Lob und Anerkennung: Motorradfeeling ist durchaus vorhanden. Allerdings mangelt es trotz Prügeleinlagen an aufheiternden Abwechslungen. Zwar düsen einige Charaktere mit, denen man öfters im Rennen begegnet, andere sind wieder mit Knüppel bewaffnet und sogar die Polizei mischt auf den Landstraßen mit, doch auf Dauer endet das *Road Rash*-Spektakel in einem routinierten Abfahren der Strecken und gelegentlichem Abreagieren an den Gegnern. Electronic Arts hätte besser daran getan, gleich die angekündigte Fortsetzung für den Amiga zu adaptieren. Der zweite Teil bietet zum Beispiel einen Split-Screen für den herbeigesehnten Zwei-Spieler-Modus. So ist *Road Rash* ein solides Rennspiel mit Rüpel-Touch, das einige Tage amüsiert, aber langfristig nicht überzeugen kann.

Road Rash

Die Zeit der schnöden Rennkämpfe um lächerliche Meisterschaftstitel ist vorbei. Heutzutage gewinnt man Motorradrennen aus ideellen Gründen. In *Road Rash* geht es daher ums nackte Überleben auf der Straße, denn für die ersten drei Plätze zahlen die Gang-Bosse eine hübsche Stange Geld.

Ihr schlüpft in die Rolle eines dieser Motorradfreaks und rast mit hartgesottenen Gegnern auf einem halben Dutzend Parcours um die Wette. Es geht durch Wüste, Wälder und mehrere Feld- und Wiesenlandschaften. Die Raserei verfolgt Ihr aus der Sicht eines unsichtbaren Beobachters, der hinter Eurem Bike düst, in kurven- und hügelreicher 3-D-Perspektive. Am Ende des Rennens bekommt Ihr ein Paßwort, mit dem Ihr zukünftig zu Eurem aktuellen Rennspielstand springen könnt.

Um die Wettfahrten zu gewinnen, ist den Fahrern kein Schummeltrick zu aufwendig. Selbstverständlich dürft Ihr per Joystickdruck ebenfalls Hiebe und Tritte verteilen. Ganz brutale Gegner verfügen sogar über Keulen, die man ihnen aber schnell klauen kann. So haben Fahrer und Motorrad einen Energiebalken, der anzeigt, wie viele Treffer der/die Entsprechende noch vor dem Totalausfall verschmerzen kann. *rl*

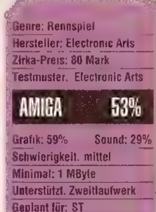


Habt Ihr einen Parcours geschafft, gibt's ein romantisches Zwischenbildchen.



Vor jedem Rennen gibt ein Mitbewerber etwas Senf zum besten. Ab und zu sind auch Tips darunter.

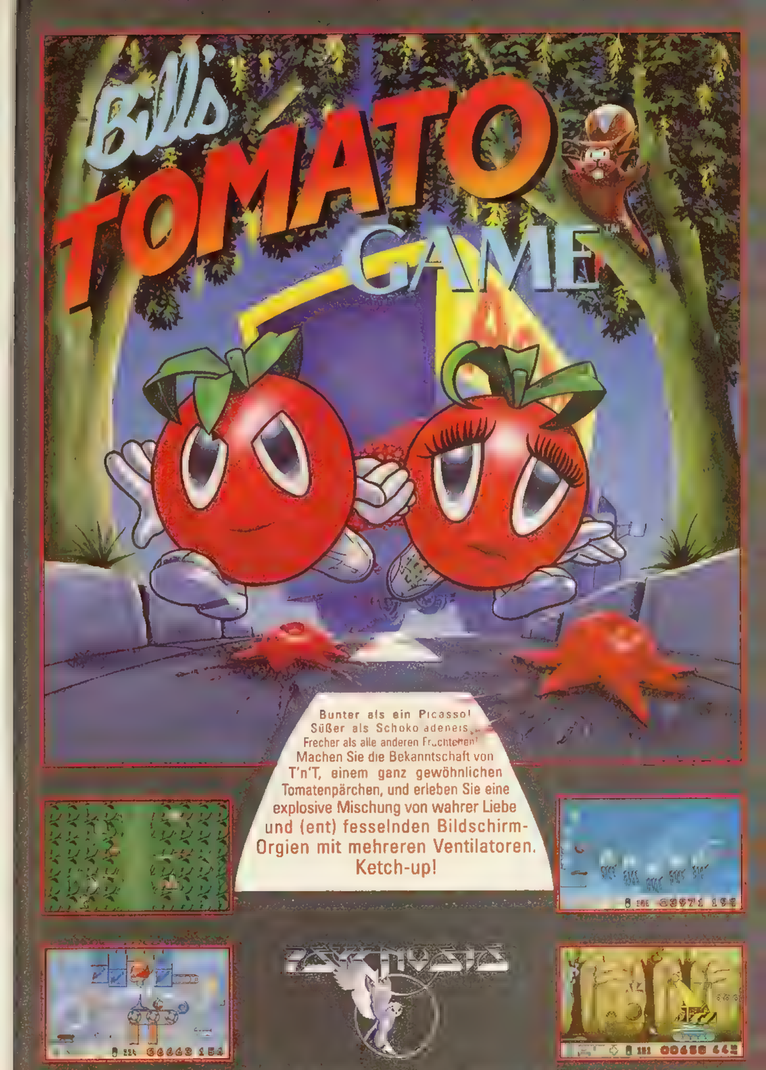
Rechts seht Ihr den Namen des nächsten Motorradgegners.



Genre: Rennspiel
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Electronic Arts

AMIGA 53%

Grafik: 59% Sound: 29%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: ST


Bill's
TOMATO
GAME
Bunter als ein Picasso!
Süßer als Schokoladeneis
Frecher als alle anderen Früchtchen!
Machen Sie die Bekanntschaft von
T'n'T, einem ganz gewöhnlichen
Tomatenpärchen, und erleben Sie eine
explosive Mischung von wahrer Liebe
und (ent) fesselnden Bildschirm-
Orgien mit mehreren Ventilatoren.
Ketch-up!
PSYGNOSIS

Dreifaches Hoch



Der isometrische Draufblick ist neu, aber nur auf 386ern schnell.

Wayne Gretzky Hockey 3 ist ohne Zweifel die beste Eishockey-simulation fur den PC. Das Spiel hält sich, wie schon die Vorgänger, korrekt an die Eishockey-Regeln und bietet Fans eine realitätsnahe Simulation ihres Lieblingssports. Dank einer wahren Optionsflut werden sowohl Einsteiger, als auch Eishokkey-Veteranen ihre helle Freude dran haben. So läßt sich zum Beispiel die Geschwindigkeit stufenlos regeln oder der Schiedsrichter zum blinden Huhn erklären. Grafisch glänzt *Wayne Gretzky Hockey 3* in bisher ungewohnter VGA-Pracht. Besonders die neue 3-D-Perspektive ist wunderschön gezeichnet. Die Spieler sind dabei zwar allerliebst animiert, ohne schnellen Rechner laufen sie allerdings mit Schüttelfrost übers Eis. Auch Musik und Soundeffekte haben gegenuber den Vorgängern gewaltig an Qualität und Quantität gewonnen. So gibt's zum Beispiel bei verunglückten Spielzügen aus den Zuschauermassen Pfiffe, bei heißen Torszenen Jubelgeschrei. Das größte Manko der Vorgänger blieb jedoch erhalten: Der dritte Teil enthält immer noch keinen Meisterschafts- oder Liga-Modus. Wer sich nicht den *Hockey League Simulator 2* zulegt, wird auf Dauer keinen Spaß am Spiel finden.

gut

Wayne Gretzky Hockey 3

Bethesda Softworks ist Eishockey-begeisterten Computerspielern ein Begriff. Ihr begehrter Schlittschuhzyklus *Wayne Gretzky Hockey* geht mittlerweile in die dritte Runde – diesmal nur für MS-DOS-Besitzer.

Bevor Ihr die Kufen wetzt, erwartet Euch ein Optionsmenü mit einer Unmenge einstellbarer Parameter. Hier darf neben Spielweise (allein oder gegen einen Freund), Spieldauer, Mannschaftsaufstellung und Schiedsrichterempfindlichkeit alles ausgesucht werden, was des Trainers Herz begehrt. Von den Trikotfarben, über Spieltaktiken, Eigenschaften Eurer Mannen (jeder Spieler hat zwölf Skills) bis hin zur Form des Mauszeigers – kein Wunsch bleibt unerfüllt.

Auf dem Eis angekommen, darf die prügelträchtige Puckhatz diesmal aus zwei verschiedenen Perspektiven betrachtet werden. Zum einen läßt sich das Spielfeld, wie in den vorangegangenen Teilen von oben beäugen. Des weiteren steht ein 3-D-Blick auf das Spielgeschehen zur Wahl, wobei Ihr schräg von oben auf die nun vertikal scrollende Eisfläche seht. Mittels Maus oder Joystick steuert Ihr einen Eurer Spieler, fordert auf Knopfdruck einen Paß an oder schießt den Puck in Blickrichtung von dannen. Natürlich dürft Ihr bei Bedarf auf den puckführenden oder "Puck-nähesten" Spieler umschalten. Gegner werden mit einem herzhaften Stockschlag attackiert oder an der Bande "gecheckt". Steuert Ihr Euren Eishockey-Crack mit der Maus, bewegt Ihr lediglich den Cursor über die Eisfläche. Der gesteuerte Spieler eilt in Richtung Mauspfeil – desto weiter der Cursor weg ist, um so flinker wetzt Euer Mann.

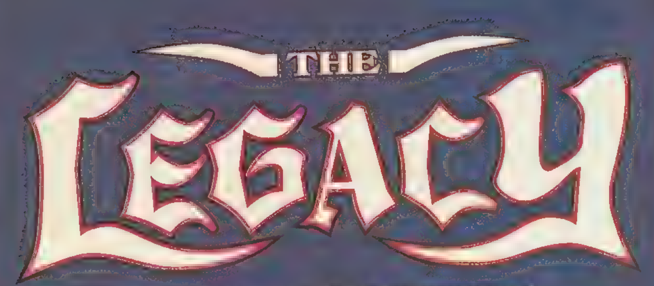
Wie schon im Vorgänger, lassen sich alle Szenen mittels "Replay"-Funktion in variabler Zeitlupe anschauen oder speichern. Spielstände dürfen während einer Auszeit ebenfalls auf Festplatte gebannt werden. Seit Ihr glücklicher Besitzer des *Hockey League Simulators 2*, stehen Euch sogar Meisterschafts- und Liga-Modi zur Verfügung. *kn*

Ausführliche Statistiken warten nach Spielende (links)

Zahlreiche Zwischensequenzen lockern das Geschehen etwas auf

Klassisch gut: Übersichtlichkeit wird groß geschrieben.

Genre: Sport	
Hersteller: Bethesda Softw.	
Zirka-Preis: 100 Mark	
Testmuster: Traumfabrik	
MS-DOS	72%
Grafik: 61%	Sound: 69%
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA	
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus	
Geplant für: –	


THE
LEGACY

Hüttenzauber



Wo eine Villa ist, da ist auch ein Weg: geistreiches Dirty Dancing.

Alone in the Dark

Derceto ist kein neues Waschmittel, sondern der Name einer Villa. Mit einem rostigen Gitter von der lärmenden Zivilisation getrennt, durch dichtes Gestrüpp und knorrige Bäume vor neugierigen Blikken geschützt. Der wunderliche Eigentümer der monströsen Immobilie ist Jeremy Hartwood, seines Zeichens Maler Richtig wäre Ex-Inhaber, denn widrige Umstände brachten Jeremy an den Rand des Wahnsinns und trieben ihn schließlich in den Selbstmord. Das vermutete zumindest die lokale Polizeibehörde Doch Ihr wißt es besser, denn Derceto ist nichts anderes als der lokale Geister-Intreff Louisianas. Traurig, aber wahr: In morschen Fundamenten schlummern die Geheimnisse der Göttin der Fruchtbarkeit und Jeremy Hartwood war diesem furchtbaren Geheimnis sehr nah, zu nah. .

Bei *Alone in the Dark* standen die Novellen Howard Phillips Lovecraft Pate. Der Pionier der mysthischen Literatur hinterließ eine phantastische Fundgrube für kribblige Adventures Infogrames Geisterhaus knüpft direkt an den Altmeister an – die Story spielt in der Mitte der zwanziger Jahre im Bundesstaat Louisiana. Eine nicht zu unterschätzende, okkulte Anhäufung von Untoten, Geistern und Mutationen darf nicht fehlen. Die Inneneinrichtung, die Musik und selbst Eure Charaktere wurden in den Klischees von 1920 gestaltet. Die Hausbesichtigung startet mit der Auswahl Eurer Wunschfigur: Edward Carnby ist Privatdetektiv und wurde von einer Antiquitätenhändlerin angeheuert. Eddi soll eine komplette Inventarliste der wertvollen Möbel anfertigen und seiner Auftraggeberin vorlegen. Die Alternative zum gestählten Detektiv ist Emily Hartwood. Die Nichte von Jeremy Hartwood verbrachte einen Teil ihrer Kindheit in Derceto. Von der typisch weiblichen Neugier angestachelt,

super

Seit einigen Tagen linse ich verstohlen hinter die Tür, bevor ich mich in andere Zimmer wage - *Alone in the Dark* fordert Tribut. Nach dem fraglichen *Hound of Shadow* ist *Alone in the Dark* das erste Spiel, das ein Gruselflair auf H. P Lovecrafts Niveau an den Spieler vermittelt Die Fürchte-Dich-Story der Infogrames-Schmiede ist eine gelungene Adventure-Arcade-Mischung – eine Gruselmixtur, die immer wieder mit neuen Überraschungen und Effekten aufwartet Dabei halten sich knakkige Rätsel und handfeste Schlägereien die Waage. Musik und Geräusche gehen ins Ohr und bringen das gewisse Etwas in die Story Knarrende Türen und quietschende Geister gehören ebenso zum *Alone in the Dark*-Alltag wie der Donauwalzer. Die Grafik ist extrem spektakulär: Die Blickwinkel innerhalb der Räume erinnern an alte Horrorschinken und verzerren selbst harmlose Kohlenkeller zu furchteinflößenden Kerkern. Die Symbiose aus Polygon- und Bitmapgrafik sieht realistisch aus und verändert sich mit fortschreitender Spielhandlung horrorgerecht weiter. Die Nachteile der neuen Technik sind allerdings, daß ab und zu ein Polygonarm oder -bein in der Wand verschwindet. Doch dies ist zu verschmerzen. Weitaus schlimmer ist, daß bei großem Abstand zur Kamera (also einer kleinen Heldenfigur) auch der Kampf gegen die Geister erheblich schwieriger wird. Trotzdem stufe ich die Steuerung des Helden beinahe als genial ein: Mit fünf Tasten habt Ihr alle Bewegungen einschließlich der Bedienung von Schußwaffen und Büchern hervorragend im Griff Keine Frage, *Alone in the Dark* ist der Gruselhit der Saison.



Oben: Jeremy Hartwood auf dem Weg in das Verderben.

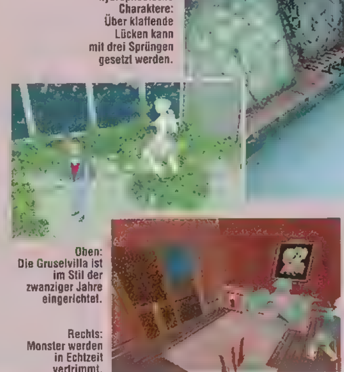
Links: Je nach Perspektive ändert sich die Heldengröße.



Neue Spielidee: *Alone in the Dark* verbindet Jump´n´Run und Adventure-Elemente.

beginnt sie das Haus ihres Exonkels zu durchstöbern.

Steht Ihr erst einmal in verwunschenen Dielen, seht Ihr die Welt aus einer anderen Perspektive. Denn *Alone in the Dark* ist ein Action-Adventure in völlig neuem Gewand: Alle Gegenstände, Monster und Charaktere setzen sich aus 3-D-Polygonen zusammen. Da die mathematischen Konstruktionen nicht sehr anschaulich wirken, wurden die Flächen mit einem Texturemapping überzogen. Nur so bekommt der Kommodenschlüssel den metallischen Glanz und der Gewehrkolben die hölzerne Maserung. Ein speziell bei Infogrames entwickeltes CAD-System hilft bei Perspektivgestaltung und Bewegung. Alle beweglichen Objekte lassen sich in sämtliche Richtungen drehen und wenden. Euer Blickwinkel in den Raum steht grundsätzlich fest. Das ermöglichte den Programmierern, die Räume selbst normal zu zeichnen und so eine anschauliche Kombination aus Vektor- und gezeichneter Bitmap-Grafik zu präsentieren.



Nichts für hydrophobische Charaktere: Über klaffende Lücken kann mit drei Sprüngen gesetzt werden.

Oben: Die Gruselvilla ist im Stil der zwanziger Jahre eingerichtet.

Rechts: Monster werden in Echtzeit vertrimmt.

Entfernt Ihr Euch von der imaginären Kamera, wird Euer Held kleiner, kommt Ihr näher, werdet Ihr gar überbildschirmgroß. Erst beim Übertreten des Bildschirmrandes wird automatisch in eine andere Kameraperspektive umgeschaltet.

Die Oberhand über Eure Figur behaltet Ihr nur mit der Tastatur. Durch die enorme Bewegungsfreiheit bleibt dabei kein Winkel verschont und keine Ecke unbeobachtet. Eurem Helden wurden für alle erreichbaren Gegenstände die richtigen Animationen anerzogen: Der Säbel wird fachmännisch über den Kopf geschwungen, der Flitzbogen bis zur Brust gespannt. Mit vier Handlungen rückt Ihr den Geistern auf die Pelle: Mit "Öffnen/Suchen" werden interessante Gegenstände betrachtet sowie Türen und Kisten geöffnet. Mit "Schließen" klappt Ihr die mühsam geöffneten Türen wieder zu. Im Schweiße Eures Angesichts versetzt Ihr durch "Verschieben" Stühle, Tische, Türen oder Schränke durch die verwunschenen Räumlichkeiten. Dabei offenbahrt sich die eine oder andere Geheimtür. Habt Ihr ein spezielles Objekt beim Wickel, eröffnen sich weitere Umgangsformen, die auf das spezielle Objekt zugeschnitten sind. Ein Buch kann gelesen, die Lampe nachgefüllt oder der Revolver abgeschossen werden.

Werden Emily oder Edward von Geistern belästigt, geht es ans Eingemachte. Seid Ihr unbewaffnet, bleiben drei Schläge, um Eure Haut zu retten: der linke Haken, die rechte Gerade und der schmerzhafte Fußtritt in die weichsten aller Geisterteile. Doch einen stämmigen Geist haut man mit bloßen Fäusten nicht so schnell vom Hocker. Technische Hilfsmittel wie Messer, Revolver oder der Nachlader entgeistern sehr viel wirkungsvoller. Werdet Ihr von Geisterhand getroffen, gibt es je nach Güte des Schlages und der Monsterqualität saftigen Hitpoint-Abzug. Da die ganze Bagage nur wartet, Euch die Hölle heiß zu machen, ist das richtige Haushalten mit Munition und Hitpoints überlebenswichtig. Richtig hartnäckige Untote lassen auch Schlag- und Schußorgien kühl – Hier hilft entweder ein beherzter Sprung oder Köpfchen: Denn alle Geister haben einen speziellen wunden Punkt. Außer den kniffligen Rätseln zur Untotenentsorgung sind wegweisende Lösungen gefragt. In tiefen Kerkern sind Sprungkünste gefragt. Es gilt, zerbröckelnde Zugbrücken oder spitze Wasserfelsen mit einem sicheren Sprung zu meistern, wobei ein zünftiger Anlauf meist Wunder wirkt. Für Englischmuffel ist *Alone in the Dark* komplett in deutschen Geisterlauten spielbar. *cd*

gut

Alone in the Dark überzeugt mit der famosen Idee Vektor- und gezeichnete Grafik miteinander zu verbinden. Dies ist sehr eindrucksvoll gelungen. Besonders der 3-D-Effekt in den Räumen, gepaart mit dem flüssig zoomenden und drehenden Helden, sorgen oft für ein erstauntes "Ohh!" und "Ahh!" Die korrekte Steuerung und qualitativ, als auch quantativ überzeugende Soundeffekte machen Infogrames Horrorhatz zu einem technisch perfekten Spiel. Inhaltlich darf sich *Alone in the Dark* ebenfalls locker mit den Genrekollegen messen. Einige Kritikpunkte offenbart es allerdings schon nach wenigen Minuten. Die Idee, die Kamera-Sicht auf unseren Helden je nach dessen Standpunkt zu wechseln, ist brillant, hätte jedoch konsequent durch das gesamte Spiel fortgesetzt werden müssen. Oft übersieht man wichtige Objekte, weil unser Held sehr weit weg, die Perspektive ungünstig oder der Gegenstand zu winzig ist. Bei Kämpfen machen sich ebenfalls Orientierungsprobleme bemerkbar: Erst nach einigen Versuchen wissen wir genau, wohin unser Held schauen muß, um das Monster garantiert zu treffen. Den erfahrenen Rätselfreund schreckt zudem die magere Puzzle-Anzahl ab. Zudem sind einige Knobeleien kinderleicht und logisch, andere nur mit "Try and Error" zu lösen. Alle PC-Besitzer sollten jedoch probespielen – Ihr werdet auf ein Grusel-Adventure "der ganz anderen Art" treffen.

Genre: Adventure
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Infogrames

MS-DOS 80%

Grafik: 82% Sound: 75%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: EMS, Adlib, Soundblaster, Joystick
Geplant für: –

Dschungelfieber



Wie in den 50er Jahren: Ein High-Tech-Labor enthält einige Rätsel

Amazon
Guardians of Eden

Das Digitalisieren von Bildern für Computerspiele ist zur Zeit mehr als "In". Besonders eine Softwarefirma tut sich damit hervor, mit wachsender Begeisterung ganze Digi-Filme in Computerspiele einzubauen. Access, vor allem durch das High-End-Golf *Links Pro 386* bekannt, verwendete nicht nur dort gescannte Originalbilder, sondern benutzt die gleiche Technik auch für die hauseigene, bislang eher mäßig erfolgreiche Adventure-Serie. Bislang gab's zwei Abenteuertitel aus dem Hause Access: *Mean Streets* und *Martian Memorandum*.

In *Amazon: Guardians of Eden*, ihrem neuesten Adventure, schlüpft Ihr in die Rolle von Jason Roberts. Jason knabbert an einem ernsten Problem. Hat er doch die Nachricht erhalten, daß sein jüngeres Brüderlein auf einer Amazonasexpedition verschollen ist – Indy läßt grüßen.

Wie schon in den älteren Access-Adventures steuert Ihr den Helden via Cursortasten oder Maus durchs digitale Abenteuer. Per Klick auf eine Icon-Leiste sammelt, untersucht und benutzt Ihr Gegenstände, fummelt an Türen, klettert Bäume oder Leitern hinauf und haltet ein Schwätzchen mit anderen Spielfiguren. Passiert etwas Besonderes (wenn beispielsweise Jason der vorzeitigen Bildschirmtod ereilt), wird ein kleiner "Film" eingeblendet, der den weiteren Story-Verlauf kurzerhand erklärt. Rätselfaule oder völlig verzweifelte Dschungelkämpen dürfen auf den "Hilfe-Klick" zurückgreifen, der zu Puzzeln Hinweise hervorzaubert – der schnelle Griff zum "Hilfe"-Knopf wird jedoch mit Punktabzug gestraft.

Aus einer Handvoll Phrasen sucht Ihr die passenden Antworten aus

Super-VGA macht's möglich: Hier eine Spielszene in 640 x 480

Neben Adventure-typischen Rätselnüssen wird Jason mit kleinen Actioneinlagen konfrontiert. Ihr müßt beispielsweise den Amazonas hinunterpaddeln oder Euch mit Waffengewalt verteidigen. Damit nicht genug: Im späteren Spielverlauf bekommt Jason Hilfe. Maya, Quotenfrau vom Dienst, gesellt sich zu Euch. Einige Rätsel können zudem nur im Duett mit Maya (beide Figuren werden abwechselnd gesteuert) gelöst werden.

Ein technischer Clou des neuen Access-Abenteuers ist der Super-VGA-Modus. Besitzer einer entsprechenden VGA-Karte dürfen zwischen der 320 x 200 Punkte-Standardgrafik auf die Super-VGA-Version mit 640 x 480 Punkten umschalten. Die benötigten VGA-Treiber sind beim Spiel mit dabei. Rund zwei Dutzend der bekanntesten VGA-Karten werden von den Treibern unterstützt. Ist der Super-VGA-Modus aktiviert, seht Ihr den aktuellen Spielbildschirm, sowie das komplette Inventory gleichzeitig. In 320 x 200 Punkten wird zwischen den beiden Screens umgeschaltet. *mh*

geht so

Super-VGA hin, digitale Bilderflut her: Auch mit dem dritten Adventure-Titel schaffen die digitalen Künstler von Access nicht den Sprung in die Rätseloberliga. Dazu fehlen dem Neuzugang *Amazon* zwei entscheidende Charakteristika, die für ein gelungenes Adventurevergnügen unabdingbar sind: Ambiente und Puzzlepower. Eine echte Spielatmosphäre kommt trotz vieler Anleihen bei amerikanischen B-Movies der 50er Jahre und den zahlreichen Digi-Sequenzen nur selten auf. Zudem bewegt sich die Qualität der Puzzles deutlich unter der Gütegürtellinie. Die so hoch gepriesene Super-VGA-Option erweist sich schnell als Mogelpackung. Zwar ist die Grafik dank hoher Auflösung detailreicher, aber dafür der Bildausschnitt um einiges kleiner und auf einem herkömmlichen 14-Zoll-Monitor nur noch mit einer Lupe zu erkennen

geht so

Wer auf den Namen Access vertraut und angesichts des Aufklebers "Super VGA compatible" einen High-End-Adventure-Überknaller erwartet, wird enttäuscht. Obwohl die Abenteuer-Story durchaus ihre Reize hat und die hübschen Digi-Grafiksequenzen dezente Filmatmosphäre schaffen, ist *Amazon* im Vergleich zu hochkarätigen Konkurrenztiteln aus den Häusern LucasArts oder Sierra ein Schuß in den Ofen. Die Steuerung der Spielfigur entpuppt sich als langsam und hakelig und bei der Grafik fehlt oft der letzte Schliff. Zudem begraben viele "Try-And-Error"-Rätsel jeden Ansatz von Logik. Und wer auf die punktezehrende Online-Hilfe verzichtet, wird nur durch wildes ausprobieren vorankommen.

Genre: Adventure
Hersteller: Access
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: U.S. Gold

MS-DOS 54%

Grafik: 61% **Sound:** 73%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA, Maus
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland, Super VGA
Geplant für: –

Familienbande

Isle of the sacred Fountain: Die Insel der knackigen Kreuzworträtsel.

Große Audienz beim geflügelten Königspaar (MS-DOS/VGA)

Kings Quest 6

Heir Today, Gone Tomorrow

Den Adligen von Daventry scheint das Abenteuern im Blut zu liegen. Das kreuzbrave Prinzeßchen Rosella sahen wir schon in *King's Quest 4* einschlägig tätig und König Graham legte in *King's Quest 5* Hand an. Was die Verwandschaft vormacht, läßt auch Prinz Alexander nicht ruhen. Der Jüngste aus dem aktiven Abenteuergeschlecht darf im neuen Teil von Roberta Williams Märchenserie eine knackige Jungfrau aus den Klauen eines Großwesirs befreien. Die sitzt derweil im höchsten Burg-Minarett, hadert mit dem Schicksal und schmachtet nach unserem Neuhelden.

Spielwiese für uns ist diesmal ein mehrteiliges Eiland, angefüllt mit allem, was man in einem richtigen Märchenland erwartet. So treffen wir im Laufe der Handlung zum Beispiel auf sprechende Kohlköpfe, schlichten den Streit zweier Schachfiguren und unterhalten uns mit einem hungrigen Bücherwurm.

Seit zwei Jahren wird in Sierra-Spielen kein einziges Wort mehr getippt – die Heldenschar reagiert auf einen kleinen Mauswink von unserer Seite. Immer wenn wir einen neuen Schauplatz betreten, wird eine andere Grafik geladen, in der wir uns relativ frei bewegen können. Entdecken wir einen interessanten Gegenstand, genügt ein Klick mit der Maus und unser Rucksack ist wieder etwas schwerer. Ge-



Isle of Wonder: Die fünf Inselzwerge wollen durch unterschiedliche Antworten überzeugt werden.

Die Chefin

Roberta Williams ist nicht nur die emsige Designerin der *King's Quest*-Serie, ihr verdanken wir, daß es Sierra überhaupt gibt. Ihrem Mann Ken Williams stand nämlich der Sinn nach einer etwas "seriöseren" Computerfirma, als er 1980 sein Geld zusammenkratzte und sich einen Appel 2 kaufte. Mit dieser Wundermaschine wollte er eigentlich einen Fortran-Compiler schreiben. Doch es kam anders. Eheweib Roberta war von dieser Geldausgabe alles andere als begeistert und mußte also mit einem der ersten Textadventures ruhiggestellt werden. Zum Glück für uns gefiel Ihr das simple Programm überhaupt nicht. Kurzerhand setzte sie sich hin und entwarf ein eigenes Spiel. Die Sensation – Das Programm bot über 70 Bilder. *Mystery House*, der Welt erstes Grafik-Adventure war geboren. Ken Williams erkannte schnell das finanzielle und künstlerische Potential in dieser neuen Art von Unterhaltung und Sierra On-Line ging an den Start.

Inzwischen arbeitet Roberta bereits an dem Konzept einer völlig neuen Produktlinie mit dem Arbeitstitel *Scary Tales*. Wie der Name schon sagt, soll uns hier bei Super-VGA und Hi-Fi-Stereo das Blut in den Adern gefrieren. *Scary Tales* wird übrigens das erste Sierra-Program sein, das nur für das CD-ROM entsteht.



Die Herrin des Märchenwaldes: Roberta Williams

Isle of the Beast: Aschenputtel läßt grüßen.

Isle of the Mists: Mit dieser Sekte ist nicht zu spaßen.

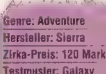
Isle of the Crown: Ein Besuch beim Buchhändler lohnt immer.

nauso werden Gespräche mit der Märchenbesatzung geführt. Kurz ein Wink mit der Maus und unser Held hält ein automatisches Schwätzchen mit seinem Gegenüber. An besonders wichtigen Stellen im Spiel wird eine animierte Zwischengrafik geladen oder ein Ausschnitt des Bildes vergrößert.

Sind die ersten Rätsel nach unserem Schiffbruch gelöst, dürfen wir praktischerweise große Entfernungen mit einem magischen Teleporter überwinden und so alle Insel des Märchenatolls besuchen. Jedes Eiland steht unter einem anderen Motto. Danach richten sich die unterschiedlichen Aufgaben, die uns dort erwarten. Was uns zum Beispiel auf der "Isle of the Beast" blüht, dürfte jedem klar sein. Da das ganze Abenteuer modular aufgebaut ist, seid Ihr in Euren Rätselschachzügen relativ frei und müßt Euch nicht an einen vorgegebenen Weg halten. So ist die Reihenfolge in der Ihr die einzelnen Inseln mit ihren Rätseln abhandelt, beliebig. An bestimmten Stellen im Spiel läuft die Geschichte wieder zusammen. So kommen auch jüngere Spieler, die nicht alle Rätsel lösen, zu ihrem Erfolgserlebnis und dem genreüblichen Belohnungsabspann. *vw*

super

Die Königin der Adventure-Spiele, Sierra-Chefin Roberta Williams, stöbert auch im sechsten Teil der *King's Quest*-Saga gekonnt und hemmungslos in den Märchenarchiven. Anleihen bei berühmter Literatur, wie beispielsweise *Alice im Wunderland, Aschenputtel, Odyseus* und *1001 Nacht*, sowie gewitzte Seitenhiebe auf die Konkurrenz (*Monkey Island*), werden geschickt mit dem bewährten *King's Quest*-Grundprinzip verknubbelt. Der so zusammengebraute Adventure-Eintopf mundet nicht nur beinharten Sierra-Jüngern. Selbst eingefleischte Sierra-Abstinenzler (wie ich), können sich dem Flair des Neulings nicht erwehren und erliegen dem Charme der ziemlich umfangreichen Märchenwelt schon nach kurzer Spielzeit. Nicht zuletzt die sehr gute und verdammt stimmungsvolle Grafik, sowie die gewohnt simple "Klick'n' Puzzle"-Benutzerführung hilft dem jüngsten *King's Quest*-Spross über ein paar selbstgestellte Hürden: Unlogische Puzzels sind zwar in der Minderheit, nerven aber trotzdem ab und zu



Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Galaxy
MS-DOS 76%
Grafik: 78% Sound: 77%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, EGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland Maus
Geplant für: Amiga

gut

Na, da müssen wir dem arg euphorischen Kasten von Michael doch einen kleinen Dämpfer verpassen. Sicher, die Grafiker und Komponisten haben sich im sechsten Teil der Daventry-Geschichten selbst übertroffen und kleine Kunstwerke abgeliefert. Besonders der Vorspann läßt erahnen, welche Grafikorgien den CD-ROM-Besitzer demnächst erwarten. Dieser außergewöhnlich hohe Standard wird von den Rätseln leider nicht immer erreicht. Ich kann partout nicht einsehen, warum wir dreimal in Folge im gleichen Laden aufkreuzen müssen, um endlich in den Besitz des begehrten Gegenstandes zu kommen. Nicht alle Rätsel sind also durch scharfes Nachdenken zu lösen, ab und zu hilft nur der Zufall oder schnödes Ablaufen aller Spielorte weiter. Zugunsten des Märchen-Ambientes kann man aber auf 100%-Logik verzichten. *King's Quest*-Fans wissen sowieso, was alles an Abgedrehtheiten auf sie zukommt.

Ganz schön finster



In *The Dark Half* ist nur die Programmqualität zum Gruseln

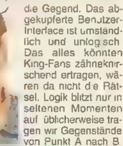
The Dark Half

Vielschreiber Stephen King kann sich nicht über mangelnden Erfolg beklagen. Der Konsalik des Horrorschmökers schiebt seine Gruselphantasien mit der Präzision eines Uhrwerks auf den Markt und eignet sich hervorragend als Ideenlieferant für Computergeschichten. In *The Dark Half* geht's mal wieder um die ach so aktuelle Problematik der Persönlichkeitsspaltung. Erwischt hat's hier den Romanautor Thad Beaumont, dem in frühester Jugend ein siamesischer Zwilling aus dem Kopf operiert wurde. Besagtes Kopfgewächs entwickelt sich seltsamerweise weiter und wird, wen wundert's, ein erfolgreicher Massenmörder. Es kommt wie es kommen muß. Beaumont gerät unter Verdacht und wir müssen der besseren Hälfte aus dem Schlamassel helfen. Wie inzwischen üblich im Adventure-Land steuert Ihr Thad mit der Maus durch die Stadtlandschaft. Für jede Lokalität wird ein neues Bildchen geladen, die Befehle klickt Ihr aus einem Vorrat von zwölf Wörtern zusammen. Ihr dürft Gegenstände betrachten, manipulieren und im "Inventory" verstauen. Kleine Plaudereien mit den Gruselgestalten laufen automatisch ab. vw

Genre: Adventure
Hersteller: Capstone
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Capstone

MS-DOS 14%

Grafik: 19% Sound: 22%
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: AdLib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: –



Stephen King dürfte zwar ein hartgesottener Bursche sein, aber was Capstone in *The Dark Half* seinen Figuren antut, das hat kein Autor verdient. Die Grafik bewegt sich auf unterstem Niveau und ist offensichtlich von einem absoluten Laien hingekritzelt worden. Die wenigen auftretenden Sprites sind klobig, haben grobe Gesichter und ruckeln ohne jede Eleganz durch die Gegend. Das abgekupferte Benutzer-Interface ist umständlich und unlogisch. Das alles könnten King-Fans zähneknirschend ertragen, wären da nicht die Rätsel. Logik blitzt nur in seltenen Momenten auf: üblicherweise tragen wir Gegenstände von Punkt A nach B. Schnappt man sich Sachen, die jemandem gehören, dann steht der Besitzer unbeteiligt daneben

Kleine Ekelkunde



An der Bildschirmkante lest Ihr Euer Wohlbefinden ab.

Waxworks

In einem schmierigen Hinterwäldlerdorf, zwischen zahnlosen Vampiren und reudigen Wehrwölfen, blieb Euer geliebtes Brüderlein Alex auf der Strecke. Einige Jährchen später alpträumt Ihr die grausige Erleuchtung: Alex ist gar nicht tot, sondern hat sich aus okkultem Lustgewinn in die Unterwelt gemischt. Die allerletzte Hoffnung der Familie ist der genauso gruftmäßig abgefahrene Onkel Boris. In der Zeit, in denen Normalsterbliche Buddelschiffe bauen oder Topflappen häkeln, schmierte Onkel Boris aus Talg und Wachs sein Lieblingshorrorkabinett bekannter Unholde: Diebe, Mutationen, Wegelagerer, Monster, Mumien und Mörder zusammen. Doch auch Onkel Boris segnet kurzfristig das Zeitliche und verduftete in abgründige Tiefen.

Endlich ist es soweit, mutterseelenallein liegt es ganz bei Euch, das Bruderherz zu retten: Dazu müßt Ihr das mit Wachsfiguren ausstaffierte Wochenendhaus durchforsten, die gesammelten Fürchterlichkeiten aus dem Weg räumen und den verdammten Familienfluch brechen. Gesagt, getan: An der noch unbewachten Villenpforte wartet bereits der Diener des verblichenen Onkels. Von ihm bekommt Ihr neben triefigen Beileidsbekundungen ein dickes, grünes, kugelgroßes Fischauge. Ein Blick hinein genügt, und Ihr traut



Zungenkuß gefragt: Auch Wachsfiguren lassen sich nicht alles gefallen.

Bei diesem Furunkel hilft auch kein Gesichtswasser mehr



Additionspentagramm auf Zeit!

Euren Augen nicht. Denn hinter dem Grünglas blinzelt frisch und vergnügt Vetter Boris. Als telepathischer Helfer liegt er Euch auf Schritt und Tritt zur Seite. Ganze vier Wachsfigurenanhäufungen stehen zum Betreten frei: Die sandige ägyptische Pyramide, Jack the Ripper, die mutierte Monsterpflanze, das verschüttete Bergwerk sowie der schlammige Mitternachtsfriedhof.

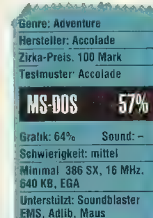
Je nach Laune zieht Ihr nun Adventure-haft durch schmale Gänge, kachlige Verliese und muffige Gassen. Wobei Euer Gang nicht *Underworld*-fließend scrollt, sondern *Dungeon-Master*-mäßig hüpft. Acht Icons genügen, um Alex vom verwunschenen Joch zu befreien: Mit von der Partie sind das unersetzliche Nimm-Auf-, Hau-Drauf-, Schmeiß-Weg-, Speicher-Ab- und Pause-Icon. Begegnet Ihr einem miesgelaunten Gangschlurfer, könnt Ihr eine der aufgesammelten Waffen zücken und mit zwei verschiedenen Schlägen Eurem Wachskontrahenten den Docht abschneiden. Mit einem redseligen Geist oder dem liebenswürdigen Onkel Boris unterhaltet Ihr Euch im Lucas-Arts bekannten Auswahl-Antwort-Verfahren. Nebenbei harren artspezifische Rätsel ihrer Lösung. *cd*

geht so

Beim letzten Blutabnehmen war mir gar nicht wohl: Kein Vergleich zu *Waxworks*, denn ein Drittel des Bildschirms schimmert grundsätzlich im saftigen Rot. Trotzdem lassen die hormomäßigen Zwischensequenzen mein Blut nicht in den Adern erstarren, sondern regen mich eher zum schicksalschweren Gähnen an. – Die 17. Szene eines abgetrennten Halses, Beines oder Auges ist einfach langweilig. Ansonsten reißt sich *Waxworks* leider kein Bein aus: Die eigentümliche Kampfspannung beschränkt sich darauf, wem als erster der Kopf abfällt. Das Hantieren mit eingesammelten Gegenständen läßt einige Wünsche offen und der antiquierte Hopsgang erinnert an längst vergangene Dungeon-Abenteuer. Doch *Waxworks* steht über technischen Feinheiten: Tiefschürfend gezeichnete Ekelorgien heben es ins pervertierte Horrorspielextrem. Für Splatter-Fans und solche, die es werden wollen sind die Wachsarbeiten die erste Wahl.

na ja

Endlich verlassen Programmierer Mike Woodrofe und seine Kollegen mit *Waxworks* den schlüpfrigen *Elvira*-Erotik-Pfad. Heimliche Voyeure werden kaum bedient, Gore-Fans finden in *Waxworks* eher den Stoff, aus dem Splatterträume sind. Mögen die digitalisierten und mit reichlich Pixel-Blut versehenen Ekelbildchen, sowie das atmosphärisch recht dichte Horrorhistörchen hartgesottenen Gruselkennern einen wohligen Schauer über den Rücken jagen; Otto Normalspieler schauen ziemlich verständnislos in die Röhre. Für meinen Geschmack ist *Waxworks* einfach zu konfus. Ein hektisches Kampfsystem, bei dem Glück eine Rolle spielt und Puzzles, die (fast) nur durch Ausprobieren zu lösen sind, drücken den "Fun-Factor" nach unten.



Genre: Adventure
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Accolade
MS-DOS 57%
Grafik: 64% Sound: –
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386 SX, 16 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: Soundblaster, EMS, Adlib, Maus
Geplant für: Amiga

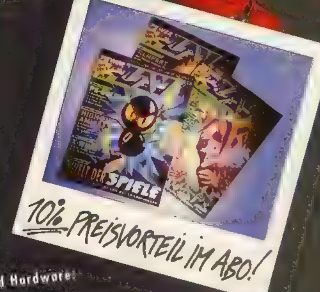
1 Die heißesten Spiele frei Haus!

Das Power Play-Abo bringt Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten Computer- und Videospiele: Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und Hardware: Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks für die schwierigsten Spiele:



2 Die Baseballmütze geschenkt!



wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

3 Mit der Abo-Karte alles im Kasten

(Sonder)Hefte & Sammelordner

Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Ich bestelle:

Ausgabe	Menge
11/91 Das Millionenobjekt: Terminator 2, Wizardy geballte Spielepower: Nemesis 2 für alle Gameboy-Fans	Stück
12/91 Strike Commander, 60 Spiele im Test, die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich	Stück:
1/92 Alle wichtigen Videospiele im Vergleich, Populous 2, Monkey Island	Stück:
2/92 Spiele des Jahres – alle Highlights '91 Tips & Tricks total: Wizardy 7	Stück
3/92 Buck Rogers 2: Rollenspiel Cocktail, alle Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx	Stück
4/92 Die Spiele Highlights '92: Raumschiff Enterprise: Kirk & Co kehren zurück, A-Train	Stück
5/92 Die besten Rennspiele im Vergleich, John Madden Football, Soulblader, Super Contra	Stück:
6/92 CD-ROM total: Das Grusel-Adventure Guest von Virgin, Battle Isle 2, Indiana Jones 4, Parasol Stars, Ultima Underworld	Stück:
7/92 Cyperspace: The Lawnmower Man, Die witzigsten Spiele, A-Train, Super Aleste	Stück:
8/92 Die Mega-Messe: CES, Lionheart, Neue "Sim"-Spiele, Alles über Tolkien, Gateway, Superscope	Stück
9/92 Space Quest 5, Bard's Tale 4, Unter der Lupe: Endzeit, Push Over, Spelljammer, Splatter House 2	Stück

Summe DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

Ausgabe	Menge
2/90 (Die 100 besten Spiele 1990)	Stück
1/91 (Tips & Tricks)	Stück
2/91 (PC Spiele + Diskette 14,80 DM)	Stück
3/91 (Die 100 besten Spiele 1991)	Stück
1/92 (PC Spiele + Diskette 14,80 DM)	Stück
2/92 (Tips & Tricks)	Stück

Summe: DM

"Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM

Ich bestelle ______ Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

Summe: DM

(Zuzgl. DM 3,- Versandkosten – ab Gesamtwert DM 50,- frei)

Gesamtrechnungsbetrag DM

Wenn Ihr uns die paar Fragen beantwortet, könnt Ihr Euer Lieblingspiel gewinnen. Los! Mitmachen, ausfüllen und gewinnen!

Folgende Artikel aus Ausgabe ______ haben mir besonders gut gefallen:

1. ______ Seite ______
2. ______ Seite ______
3. ______ Seite ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ______ Seite ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Welchen Computer oder welches Videospiel willst Du kaufen?

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

Kartenzeichner ist ein schlechter Witz: Auf diesem Mager-Mapping findet sich nicht einmal ein Maulwurf zurecht, geschweige denn ein verlorener Abenteurer. Daß außerdem versucht wird, dem Spieler mit einem billigen Trick eine "echte", vor "Leben" brodelnde, ...telalterliche Stadt vorzugau..., nehme ich persönlich übel. ...r wuseln sehr viele Figuren ...h die Straßen der Stadt und ...reiche Monster in den Ge...en, aber von "künstlicher" ...igenz ist rein gar nichts zu ...ken. Stoisch schauen Spa...gänger zu, wenn Ihr harmlo...assanten abschlachtet, Mon... ziehen ungerührt weiter ihre ...elegten Bahnen, wenn Ihr ...ört, sie zu vermöbeln

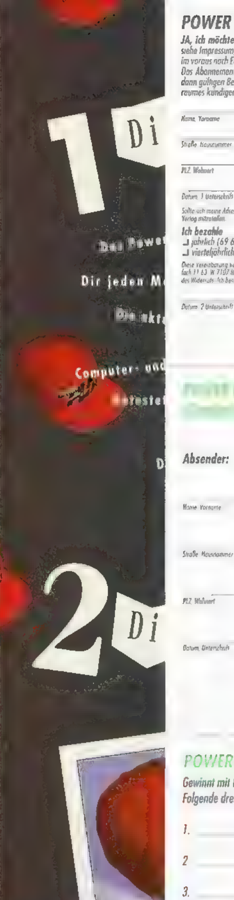
... den Gegenstand und rennt wieder zurück. Passanten geben Euch zwar Tips, wo bestimmte Objekte zu suchen sind und wo wir die jeweiligen Häuser finden, das sparsame Mapping hilft hierbei jedoch nur spärlich. Trotz vereinzelter Gags springt der Funke nicht über. ...em bietet Hauptkonkurrent ...ma *Underworld* ein atmo...ärisch wesentlich dichteres ... abwechslungsreicheres ...lgeschehen.

Trefft Ihr auf eine Person, ... diese herangewunken und ... Mausklick über verschiede... Themen ausgequetscht ... den Kämpfe absolviert Ihr ...Echtzeit, wobei Euch bei ...ffern Hitpoints abgezogen ...den, die sich via Heiltrank ...enerieren lassen. *kn*

...re: Rollenspiel
...steller: U.S. Gold
...ka-Preis: 120 Mark
...muster: U.S. Gold

MS-DOS 49%

...fik: 70% Sound: 28%
...wierigkeit: mittel
...imal: 286er mit 16 MHz, ...A, Maus
...erstützt: Adlib, Sound...ster, Roland
...iant für: Amiga



POWER PLAY-Abo-Karte

JA, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

- ❑ jährlich (69,60 DM)
- ❑ halbjährlich (34,80 DM)
- ❑ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, Postfach 11 63, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service
Postfach 11 63

W-7107 Neckarsulm

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Leser-Service
Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

Gewinnt mit POWER PLAY! (Teilnahmebedingungen im Heft)
Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. __________

2. __________

3. __________

Ich besitze folgenden Computertyp.

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

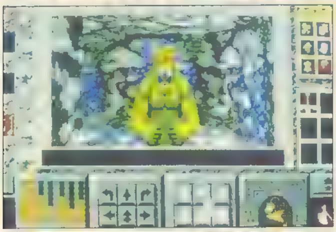
60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Tag der offenen Tür


Das Reptil von nebenan: Ein Dungeonwächter, wie er leibt und lebt.

Legends of Valour

Im Genre der "dreidimensionalen Rollenspielunterhaltung" ist mit *Ultima Underworld* eine neue Ära angebrochen. U.S. Gold führt den ersten Konkurrenten aufs Schlachtfeld: Wie im 3-D-*Ultima* lauft Ihr in *Legends of Valour* durch eine Bitmap-3-D-Welt, die pixelfein dreht und zoomt.

Zu Beginn sucht Ihr Euch Rasse, Körperbau und Geschlecht Eures Helden aus und beamt ins Mittelalter. Mit dem selbstgebauten Fantasy-Helden schnüffelt Ihr im kleinen Städtchen Mitteldorf herum und stoßt dabei auf ein Problem, das ganz Mitteldorf in Atem hält: Ein Fluch liegt über der Stadt – niemand kann heraus oder hinein. Alle Stadttore sind mittels Magie verschlossen. Eure Aufgabe ist es natürlich, dem Übel ein Ende zu bereiten.

In Mitteldorf regieren die Sekten. An Euch liegt es, diesen beizutreten und nach Erfüllung etlicher Missionen in der Rangfolge der jeweiligen Bruderschaft höher zu klettern. Erst als absoluter Oberbruder seid Ihr in der Lage, das Problem des Städtchens zu beheben. In den Aufträgen habt Ihr meist bestimmte Gegenstände einzusammeln. Dazu durchwetzt Ihr Mitteldorf und befragt die zahlreich herumlaufenden Kreaturen. Um Euren Befreier bei Laune zu halten, muß er ausreichend mit Schlaf, Lebensmitteln und Zaubersprüchen versorgt werden.

Gesteuert wird Euer Held mit der Maus oder der Tastatur. Per Knopfdruck bewegt Ihr Euch vor- oder rückwärts durch die 3-D-Welt, bei Bedarf dreht Ihr Euch um die eigene Achse. Gegenstände werden per Mausklick eingesammelt, benutzt und wieder weggeworfen. Trefft Ihr auf eine Person, darf diese herangewunken und via Mausklick über verschiedene Themen ausgequetscht werden. Kämpfe absolviert Ihr in Echtzeit, wobei Euch bei Treffern Hitpoints abgezogen werden, die sich via Heiltrank regenerieren lassen. *kn*

Die Kneipe "Zur Meermaid" lädt ein – wir trinken feste mit.

na ja

Es ist schon erstaunlich, mit welcher Dreistigkeit erfolgreiche Spielkonzepte und frische Ideen gnadenlos kopiert werden. Normalerweise, wenn das Plagiat dem Original zumindest in der Qualität nahesteht, ist dieser Umstand nicht besonders tragisch. Wenn aber, wie in dem Fall von *Legends of Valour*, auch noch schlecht abgekupfert wird, schäumt der Spielerzorn. Mögen sich die *Legends of Valour*-Programmierer noch so sehr bemüht haben, an das Vorbild *Ultima Underworld* heranzukommen, der Kopieversuch bleibt schon im Ansatz stecken. Dem Rollenspielfan werden ärgerlicherweise viel zu viele Design-Hindernissteine in den Abenteuerweg gelegt. Der automatische Kartenzeichner ist ein schlechter Witz. Auf diesem Mager-Mapping findet sich nicht einmal ein Maulwurf zurecht, geschweige denn ein verlorener Abenteurer. Daß außerdem versucht wird, dem Spieler mit einem billigen Trick eine "echte", vor "Leben" brodelnde, mittelalterliche Stadt vorzugaukeln, nehme ich persönlich übel. Zwar wuseln sehr viele Figuren durch die Straßen der Stadt und zahlreiche Monster in den Gewölben, aber von "künstlicher" Intelligenz ist rein gar nichts zu merken. Stoisch schauen Spaziergänger zu, wenn Ihr harmlose Passanten abschlachtet. Monster ziehen ungerührt weiter ihre festgelegten Bahnen, wenn Ihr aufhört, sie zu vermöbeln.

geht so

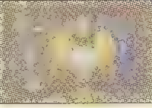
Legends of Valour protzt mit der famosen 3-D-Technik. Das hübsch gezeichnete mittelalterliche Städtchen zoomt in alle Richtungen, Monster und Passanten laufen nett animiert durch die Straßen. Spielerisch gibt's jedoch einiges zu mäkeln. Trotz der netten Story beschränken sich unsere Aktionen auf ödes Geldscheffeln, Monster meucheln und Gegenstände einsacken. So lauft Ihr zu Punkt A, löst ein kleines Rätsel, grabscht den Gegenstand und rennt wieder zurück. Passanten geben Euch zwar Tips, wo bestimmte Objekte zu suchen sind und wo wir die jeweiligen Häuser finden, das sparsame Mapping hilft hierbei jedoch nur spärlich. Trotz vereinzelter Gags springt der Funke nicht über. Zudem bietet Hauptkonkurrent *Ultima Underworld* ein atmosphärisch wesentlich dichteres und abwechslungsreicheres Spielgeschehen.

Genre: Rollenspiel
Hersteller: U.S. Gold
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: U.S. Gold

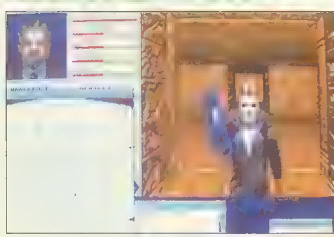
MS-DOS 49%

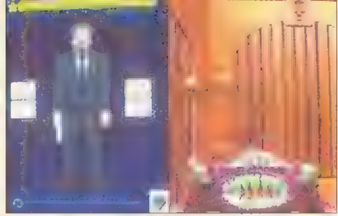
Grafik: 70% Sound: 28%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, VGA, Maus
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland
Geplant für: Amiga




Im Dungeon sitzt der feurige Kampfpriester: Er hebt seine heißen Händchen und heizt uns feste ein..

Geisterstunde


Fährtensuche: Der Blitz-Punk steht im Zentrum der Karte.


Huch, ein Sitzkissen mit Zähnen ist nicht bequem.

The Legacy

Schleimi sitzt mir im Nacken und läßt sich nicht abschütteln. Auch mit röschen Feuerbällchen ist der grüne Nachwuchszombie nicht zu vertreiben. Da bleibt nur eins: Die Beine in die Hand nehmen und Fersengeld geben.

Ganz so aufregend haben wir uns die Erbschaft dann doch nicht vorgestellt: Wenn die reiche Großtante aus uraltem amerikanischem Siedlergeschlecht das Zeitliche segnet und uns ein größeres Anwesen in Neuengland vermacht, sollte man sich doch auf einen ruhigen, gesicherten Lebensabend freuen dürfen. Die Lage ändert sich natürlich dramatisch, wenn in den alten Balken ein hartnäckiger UrUr-Urgroßvater Poltergeist festsitzt, der mit uns nur Schlimmes vorhat. Der furchtlose Geisterjäger rüstet wohl oder übel mit Knoblauch, Kruzifix und Weihwasser auf, betritt beherzt die verpestete Immobilie und treibt den Ghoulen das Wasser in die leeren Augenhöhlen.

Spukhäuser für die Festplatte sind seltener als ein Vampir zur Mittagszeit. Wer die Grundrisse von *Maniac Mansion* und dem Spukhaus in *Don't go Alone* deshalb bereits mit verbundenen Augen nachzeichnen kann, darf sich jetzt auf 11 neue Stockwerke Gruselspaß vorbereiten. Anders als die beiden Geistervorgänger, bietet das von Microprose, England entwickelte *The Legacy* die Schockeffekte in VGA. Für die Programmierung zeichnet übrigens Ken Gordon verantwortlich, alten Magnetic Scrolls-Fans sicher noch in guter Erinnerung.

Ursprünglich war das Spiel für eine vierköpfige Party konzipiert, jedes Partymitglied durfte die Welt durch ein eigenes Sichtfenster bewundern. Da man dabei auf nur schwer lösbare technischen Schwierigkeiten stieß, mußte die Geisterjäger-Truppe einem Solo-Charakter weichen und wir sehen die Welt nur durch ein Fenster. Reste der vierfachen Sicht finden sich noch in einigen Zaubersprüchen. Kommt z.B das "Zweite Gesicht" zum Einsatz, dann bleibt unser Held felsenfest an seinem Platz, während wir mit einem weiteren Sichtfenster und völlig gefahrlos die nähere Umgebung absuchen können.

Wie üblich steuert Ihr den furchtlosen Abenteurer mit der Maus durch seine dreidimensionale Welt. Ein kleiner Bildschirmausschnitt informiert über die Charakterwerte, die besonderen Fähigkeiten und den jeweiligen Ausbildungsstand unseres Schutzbefohlenen. Mit wachsender Erfahrung werden wir automatisch befördert; die "Hitpoints" dabei tüchtig aufgestockt und zwölf

gut

The Legacy ist ein unkomplizierter Gruselspaß für jedermann. Es wird weder langjährige Erfahrung im Rollenspiel-Genre, noch das Orientierungs-Vermögen eines Werwolfes vorausgesetzt. Das Charakterbasteln ist kinderleicht, die Verwaltung des Helden läuft weitgehend automatisch ab, vor dem übersichtlichen Automapping bleibt kein Poltergeist verborgen. Gespenstisch gut sind den Grafikern die Monster geraten. Was da durch die Gänge schleimt, kriecht und humpelt, ward so noch auf keinem Monitor gesehen. Wer nicht genug bekommt von den Viechern, zieht das Sichtfenster auf volle Bildschirmgröße und darf in der Grafik schwelgen. Ein Extralob deshalb an Grafiker Nick Cooke, der für die Monster zuständig war. Schade das den Programierern die ambitionierte Vierfach-Fenstertruppe nicht gelungen ist – das Geisterhaus hätte etwas mehr Tiefgang und Taktik vertragen können. Wenn schon Echtzeitkampf Mann gegen Monster, dann möchte ich auch über meine Fortschritte, sprich "Hitpoint"-Verlust des Gegners informiert werden – So bleibt's bei hektischem Mausklicken mit finalem Erfolgserlebnis. 11 Stockwerke lassen zwar reichlich Horrorkost vermuten, sind aber mit dem richtigen Ghostbuster-Elan etwas zu schnell durchgespielt. Trotz dieser leichten Schwachstellen darf man *The Legacy* allen mondsüchtigen Spukgestalten als leichte Mitternachtskost empfehlen.


Aufgezogen: Unser Beisser in voller Breitseite.

Kasse oder Privat? Ein Besuch beim Zahnarzt wird dringend empfohlen.

V.mö = Vorbestellung möglich

Bachler Computersoftware

ALL ABOUT GAMES!

	Amiga	IBM	Atari ST
1869 /dt	74,95	[illegible],95	—,—
A-Train /dt	—,—	99,—	—,—
Aces of the Pacific /dt	—,—	84,95	—,—
Adventure Collection /dt	66,95	[illegible],95	—,—
Air Support /dt	59,95	—,—	V mö
Air Warrior /dt	79,95	79,95	—,—
Ambermoon /dt	V mö	V mö	V mö
Amberstar /dt	79,95	89,95	79,95
Aquatic Games /dt	59,95	—,—	59,95
ATAC /dt	—,—	89,95	—,—
B-17 Flying Fortress /dt	—,—	[illegible],—	—,—
B.A.T. 2 /dt *	[illegible],95	84,95	79,95
Battle Isle /dt	69,95	[illegible] 95	—,—
Battle Isle Data Disk /dt	44,95	[illegible] 95	—,—
Bitmap Brothers Collection /dt	[illegible] 95	[illegible] 95	59,95
Black Crypt /dt	59 95	V mö	V mö
Bundesliga Manager Professional /dt	69 95	69,95	69,95
Carl Lewis Challenge /dt	59,95	[illegible],95	59,95
Centurion - Defender of Rome /dt	29,95	29,95	—,—
Chessmaster 3000	—,—	79,95	—,—
Civilization /dt	79,95	[illegible],95	—,—
Comanche Maximum Overkill	—,—	[illegible],—	—,—
Conquestador /dt	74,95	74,95	*74,95
Crazy Cars 3 /dt	59,95	—,—	—,—
Curse of Enchantia /dt	[illegible],95	79,95	—,—
Dagger of Amon Ra /dt	—,—	[illegible],95	—,—
Darklands /dt	V mö	99,—	—,—
Dark Queen of Krynn	[illegible],95	74,95	—,—
Dark Sun	—,—	V.mö	—,—
Das schwarze Auge /dt	74,95	84,95	V mö
Der Patrizier /dt	74,95	89,95	—,—
Dune /dt	74,95	79,95	—,—
Dyna Blaster /dt	69,95	74,95	69,95
Epic /dt	69,95	74,95	69,95
Eye of the Beholder 2 /dt	69,95	89,95	—,—
F-15 Strike Eagle 3 /dt	—,—	99,—	—,—
Falcon 3.0 /dt	—,—	94,95	—,—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—,—	59,95	—,—
Fire and Ice /dt	59,95	—,—	59,95
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V.mö	79,95
Gateway	—,—	74 95	—,—
Graham Taylors Soccer Challenge /dt	69,95	—,—	69,95
Gunship 2000 /dt	V mö	89 95	—,—
Gunship 2000 Data Disk. /dt	—,—	59,95	—,—
Harrier Jump Jet /dt	—,—	99,—	—,—
Hexuma /dt	89 95	[illegible],95	—,—
Historyline 1914 - 1918 /dt	79,95	[illegible],95	—,—
Hook /dt	59,95	69,95	59,95
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—,—
Imperium /dt	29,95	29,95	29,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	V.mö	89,95	—,—
John Madden Football /dt	59,95	—,—	—,—
Kick Off 2 /dt	[illegible],95	—,—	59,95
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—,—	V.mö
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—,—	19,95
Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95	—,—	19,95
Leather Goddesses of Phobos 2 /dt	—,—	89,95	—,—
Legend of Kyrandia /dt	69,95	79,95	—,—
Legend of Valour /dt *	74,95	74,95	74 95
Lemmings /dt	44,95	44,95	44,95
Lemmings Data Disk /dt	[illegible],95	59,95	44,95
Lemmings 2 /dt	V.mö	V.mö	V.mö
Links 386Pro /dt	—,—	99,—	—,—
Lotus 3 /dt	59,95	—,—	59,95
Lure of the Temptress /dt	69.95	79,95	—,—
Mad TV /dt	74.95	89,95	V.mö
Mad TV Data Disk /dt	24,95	24,95	—,—
Might & Magic 4	—,—	74,95	—,—
Parasol Stars /dt	59,95	—,—	59,95
Perfect General /dt	79,95	89,95	—,—
PGA Tour Golf + Course Disk /dt	69 95	79,95	—,—
Pinball Dreams /dt	59,95	V.mö	—,—
Pinball Fantasies /dt	69,95	V mö	—,—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95
Pools of Darkness	66,95	74,95	—,—
Populous 2 /dt	69,95	—,—	69,95
Populous 2 Data Disk /dt	37,95	—,—	37 95
Premiere /dt	59,95	—,—	V mö
Quest for Glory 3 /dt	—,—	79,95	—,—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79.95
Rampart /dt	69,95	79,95	—,—
Red Baron /dt	74,95	82,95	—,—
Red Baron Mission Disk /dt	V mö	54,95	—,—
Red Zone /dt	59,95	—,—	—,—
Rex Nebular /dt	—,—	89.95	—,—
Risky Woods /dt	59.95	74,95	—,—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	74.95
Secret of Monkey Island 2 /dt	79,95	89,95	—,—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—,—	89,95	—,—
Sec. Weap. Do 335, He 162 Mission je	—,—	37,95	—,—
Sec. Weap. P 38, P80 Mission Disk je	—,—	29,95	—,—
Shadow of the Beast 3 /dt	59,95	—,—	—,—
Sherlock Holmes /dt	—,—	89,95	—,—
Siege	—,—	74,95	—,—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95

	Amiga	IBM	Atari ST
Sim Ant /dt	89.95	89,95	—,—
Sim City & Populous /dt	74 95	74 95	74,95
Space Quest 5	—,—	84 95	—,—
Special Forces /dt	79 95	89,95	79,95
Spellcasting 301 /dt	—,—	66,95	—,—
Sports Collection /dt	66,95	74,95	—,—
Star Control 2 /dt	V.mö	74 95	—,—
Star Trek /dt	—,—	79,95	—,—
Street Fighter 2 /dt	59,95	69,95	59,95
Summer Challenge	—,—	74,95	—,—
Task Force 1942 /dt	—,—	99,—	—,—
The Games '92 /dt	72,95	79,95	72,95
The Humans /dt	V.mö	V mö	V mö
The Legacy /dt	—,—	V mö	—,—
The Summoning	—,—	72,95	—,—
Their finest hour /dt	69,95	69,95	—,—
Their finest hour Mission Disk /dt	32,95	32,95	—,—
Troddlers /dt	66,95	74,95	66,95
Turrican /dt	24,95	—,—	24,95
Turrican 2 /dt	24,95	—,—	24,95
Ultima 6 /dt	69,95	49,95	74,95
Ultima 7 /dt	—,—	99,—	—,—
Ultima 7 Data Disk /dt	—,—	44,95	—,—
Ultima Trilogy 2 (4,5,6) /dt	—,—	89,95	—,—
Ultima Underworld /dt	—,—	84,95	—,—
Wax Works /dt	V.mö	79 95	—,—
Ween /dt	74,95	79,95	—,—
Wing Commander /dt	74 95	49,95	—,—
Wing Commander Deluxe Edition /dt -Wing Commander + Secret Missions 1&2	—,—	99,—	—,—
Wing Commander 2 kompl. /dt	—,—	99,—	—,—
Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2 je	—,—	44,95	—,—
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	—,—	39,95	—,—
Wing Commander 2 Deluxe Edition /dt	—,—	V.mö	—,—
Wizardry 7	89,95	89,95	—,—
Wrestle Mania /dt	59,95	69,95	59,95
X-Wing	—,—	V mö	—,—
Zool /dt	59,95	—,—	59,95

Computer-ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	**49,—**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	**139,—**
4 Spieler-Adapter für Amiga	**25,—**
Advanced Gravis Joystick IBM-PC	**75,—**
Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC	**179,—**
Sound-Blaster 2.0 C/MS-Chips	**49,—**
Das Lucasfilm-Buch /dt	**29,80**
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	**29,80**
Das Rollenspielebuch /dt	**39,80**
Das Sound Blaster Buch /dt	**49,80**

MEGA-HITS

Das schwarze Auge /dt	***75,—***	*Amiga*
F-15 Strike Eagle 3 /dt	***99,—***	*IBM-PC*
Historyline 1914 - 1918 /dt	***79,—***	*Amiga* [illegible] *PC*
Kings' Quest 6	***85,—***	*IBM-PC*
Lotus 3 /dt	***59,—***	*Amiga*
Pinball Fantasies /dt	***69,—***	*Amiga*
Sherlock Holmes /dt	***89,—***	*IBM-PC*
Wizardry 7	***89,—***	*IBM-PC*

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 6,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

0192

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D — 4290 Bocholt

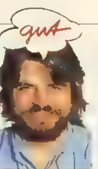
Rätselhaft: Was will uns der Durchsichtige nur sagen? Gespräche mit den Monstern im Spiel werden über kleine Auswahl-Menüs geführt.



Spukschloß

Wenn in Amerika der Teufel los ist, dann in 90 Prozent aller Fälle in Neu-England. Hier spielen nicht nur die meisten Geschichten von Edgar Allen Poe und Stephen King ("Brennen muß Salem"), hier stehen auch die meisten Spukhäuser der Filmgeschichte.

Und hier begann 1620 mit der Landung der Mayflower die planmäßige Besiedlung der neuen Welt. An Bord des geschichtsträchtigen Schiffchens, die "Pilgrim Fathers" – stockkonservative religiöse Eiferer, die in Europa von der katholischen Kirche brutal verfolgt wurden und deshalb in Amerika ihren eigenen Gottesstaat gründen wollten. Einer ihrer Anführer war der legendäre und gefürchtete Gouverneur Winthrop. Winthrop gelangte durch zahlreiche Hexenprozesse, bei denen er den Vorsitz führte, zu trauriger Berühmtheit. 1662 erwischte es ihn dann selber: Er endete als vermeintlicher Hexer auf dem Scheiterhaufen. Bevor sich der Finsterling in Rauch auflöste, ließ er in der Nähe von Longport, Massachusetts ein, für damalige Verhältnisse, riesiges Herrenhaus bauen. Unter der bäuerlichen Bevölkerung bald ein Anlaß für Spekulationen. Als Winthrop's Sohn Hildebrand im Jahre 1699 bei einem Feuer umkommt, wird die Legende vom Spukhaus geboren. *vw*



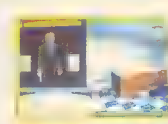
Kein Wunder das wir von der berühmten Magnetic Scrolls-Programmiercrew um Anita Sinclar solange nichts hörten – Seit dem letzten Adventure, *Wonderland*, werkelten die britischen Abenteuerexperten in aller Heimlichkeit am Gruselkracher *The Legacy*. Aber Obacht: Gestandenen Gruselexperten wird *The Legacy* keinen Schauer über den Rücken jagen. Dazu ist das Szenario einfach zu simpel gestrickt und zu eindeutig beim Accolade-Oldie *Don't go Alone* abgekupfert. Für noch unerfahrene Geisterkiller geht mit *The Legacy* ein (Alp)traum in Erfüllung. Kinderleichte Bedienung, nicht allzuschwere Rätselnüsse und der moderate Schwierigkeitsgrad bieten dem Einstiegs-Van-Helsing ein ideales Betätigungsfeld. So vergnüglich die Gespensterhatz auch ist, bei der technischen Ausführung sind die Designer vom Belzebub geritten worden. Die High-End-Grafik gerät selbst auf einem fixen 386er ins Stocken, ein Blick ins Inventory verkümmert bei der verdammt langen Ladezeit zur Kaffeepause – wohl dem der einen Cache hat.

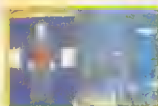
Fähigkeiten ausgebaut. Ihr könnt ein Fachman für Elektronik werden, Euch in Meditations-Techniken üben oder die Waffwenfertigkeiten verbessern. Acht unterschiedlich begabte Charaktere stehen auf Abruf bereit. Ihr könnt Euch z.B. mit einem Detektiv, einer Wahrsagerin, einem Priester oder einem alten Soldaten ins Abenteuer stürzen – jeder Charakter hat seine eigenen Stärken und Schwächen.

Wie es sich für eine mehrstöckige Geisterbahn gehört, sind reichlich untotes Getier, faulende Zombies und Geister in den verwinkelten Gängen versteckt. Kämpfen dürft Ijhr in Echtzeit, wobei ein Klick auf ein Prügel-Icon genügt. Wer größeren Schaden beim ätherischen Gegenüber anrichten möchte, zielt etwas länger, kann dann aber nicht so oft zuschlagen. Je nach angelegter Waffe müßt Ihr also abwägen, welche Methode besser ist. Wer sich nicht auf seine Fäuste, sondern mehr auf den Geist verlassen möchte, hat die Wahl zwischen 20 verschiedenen Angriffs- und Verteidigungs-Zaubersprüchen mit so obskuren Namen wie. "Belgor's Mental Violation" oder "Obsidian Sharps of Annihilation". Selbstverständlich müssen wir auch nicht auf komfortables Automapping verzichten: In einem Extrafenster werden alle Wege und Räume wie von Geisterhand mitgezeichnet.

Wer sich allzu einsam und verlassen in seinem Solo-Abenteuer fühlt, wird sich über die Begegnung mit anderen Charakteren im Spiel freuen. In jedem Stockwerk werdet Ihr auf einen mehr oder weniger freundlichen Gesellen treffen, mit dem Ihr Euch menügestützt unterhalten dürft. Einige Rätsel im Spiel könnt Ihr nur lösen wenn Ihr aufmerksam zuhört. Wem die Quasselei zuviel wird, greift alternativ zum Knüppel und bricht das Gespräch abrupt ab.

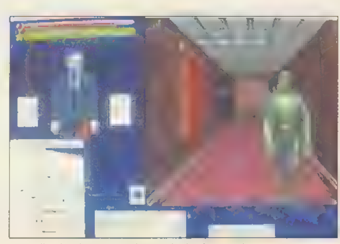
Habt Ihr alle Rätsel gelöst und alle Geheimgänge und Teleporter erkundet, dann wartet der obligatorische Obermotz auf Euch. *vw*





Für besonders wichtige Räume wird eine extra Grafik geboten.

Heiß auf Eis: Mit dem Feuerball auf Geisterjagd.



Das grüne Verderben: Ein Zombie ist im Anmarsch.

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Microprose



MS-DOS 77%

Grafik: 71% Sound: –
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 386er mit 25 MHz, 640 KByte, VGA
Unterstützt: AdLib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: Amiga

Im Reich der Schatten



Puzzles lassen sich teilweise nur mit der Helmlampe lösen

Shadoworlds

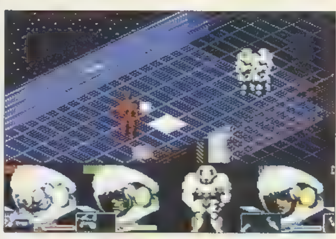
Irgendwann im nächsten Jahrtausend leben die Völker unserer Galaxis in Frieden und Eintracht miteinander. Armeen sind überflüssig, die Polizei wurde aufgelöst. Trotzdem unterhält die Regierung in einem entlegenen Spiralarm der Milchstraße, genauer auf Magna 6, eine geheime Waffenfabrik – man weiß ja nie. Dummerweise verstummte vor einigen Monaten der Kontakt mit Magna 6. Um das Problem diskret zu lösen, werden vier Mannen der "Personal Guard", der einzigen und besten Militäreinheit, gen Magna 6 geschickt. Diese sehen sich mit Monstern aus einer anderen Dimension konfrontiert, die sich die kleine Militärfabrik als Campingplatz herrichten und natürlich ungestört ihrem Geschäft nachgehen wollen.

Hier setzt *Shadoworlds* an, der Science-fiction-Partner des erfolgreichen *Shadowlands*. Im Gegensatz zum Vorgänger hat sich neben dem Szenario und den dazugehörigen Änderungen nicht viel getan. Wieder steuert Ihr die vorher selbst zusammengestellte Crew durch eine isometrische Licht- und Schattenwelt. Zu Beginn wählt Ihr aus gut zwei Dutzend vorgegebener Personen Eure vierköpfige Party aus. Die Charaktere steuert Ihr via Maus entweder einzeln oder in der Gruppe. Die Formation wird nach Wunsch zusammengestellt. Natürlich darf sich die Party auch aufteilen, was bei einigen Rätseln sogar unumgänglich ist.

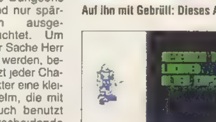
In der Raumstation erlebt Ihr das schon in *Shadowlands* beeindruckende Wechselspiel zwischen Hell und Dunkel. Die Dungeons sind nur spärlich ausgeleuchtet. Um der Sache Herr zu werden, besitzt jeder Charakter eine kleine Lampe am Helm, die mit einer Batterie auch benutzt werden darf. Entscheidende Puzzle basieren auch auf dem Einsatz diverser Lichtquellen.

gut

Shadoworlds spielt sich genauso schön wie der Vorgänger. Beeindruckende Licht-Schatten-Effekte in einer fetzigen High-Tech-Cyber-Welt, angenehme Rätsel und die innovative Steuerung sorgen für gepflegte Rollenspielatmosphäre. Gelungen sind vor allem die verschiedenen Waffensysteme, die untereinander sogar kombiniert werden dürfen und bei Kämpfen die unterschiedlichsten Effekte hervorrufen. Wie schon im Vorgänger verliebt man sich schnell in Hell-Dunkel-Spielereien und -Rätsel. Was mir bei *Shadoworlds* jedoch fehlt, sind Zaubersprüche, die auch in einem Sci-fi-Universum Platz haben sollten sowie ein beeinflußbares Kampfsystem. Auch Experience-Points und Rüstungen suchen wir vergeblich. Wer sich an diesen Mankos nicht stört, bekommt ein durchgestyltes Sci-fi-Rollenspiel in den Diskettenschacht, das vor allem der abwechslungsreichen Rätsel und des gafant steigenden Schwierigkeitsgrades wegen zu empfehlen ist.



Auf ihn mit Gebrüll: Dieses Alien verteidigt sich nur im Nahkampf



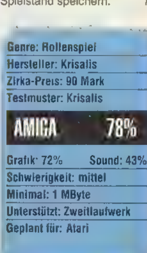
Unsere Garde ist gelandet

Etwaige Gegner reagieren ebenfalls auf Licht. Diese besiegt einer Eurer Charaktere in einem automatischen Kampf. Ihr sorgt für eine frische Bewaffnung und einen ordentlichen Gesundheitszustand. Natürlich lassen sich Eure Charaktere füttern oder mit Aufputschmitteln vollstopfen. Sind sie erschöpft, steht ein Schläfchen an. Ihr dürft in der Zwischenzeit beliebig oft den Spielstand speichern. *kn*



Der Charakter-Bildschirm: Hier werden unsere Mannen ausgerüstet, verpflegt oder neu formiert.

Die Charaktere unterscheiden sich gewaltig voneinander. Entweder sie kämpfen gut, oder sie sind Bastelfreaks.



Genre: Rollenspiel
Hersteller: Krisalis
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Krisalis

AMIGA 78%

Grafik: 72% Sound: 43%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: Atari

Zauber-Zauder



The Summoning schafft leider nicht die Mittelmaßhurde

The Summoning

Computerhelden brauchen sich zur Zeit keine Gedanken um ausreichende Beschäftigung zu machen. Laufend wartet irgendein digitales Märchenland auf den Retter, der böse Buben vertreibt. So auch in dem neuesten Rollenspiel *The Summoning* von Event Horizon. Ihr werdet von ein paar verzweifelten Magiern in ein fernes Land gebracht. Ein Meistermagier lehrt Euch den Umgang mit einer von vier Wunschmagiearten, der Landesritter weiht Euch in den Gebrauch des Lieblingswaffentypes ein.

Wie im *The-Summoning*-Vorgänger *Dark Spyre*, steuert Ihr Eure Figur durch Labyrinthe, die aus einer isometrischen Perspektive gezeigt werden – Gegenstände, Monster, Fallen und Hindernisse sind schon auf einige Entfernung zu sehen. Im Gegensatz zum Vorläufer bietet *The Summoning* ein Menge Änderungen. Die Grafik ist in VGA, Gespräche werden nach dem Stichwortprinzip absolviert und Zauberformeln per Symbolkombination ausgelöst. Kämpfe mit Monsterscharen laufen in Echtzeit ab. Damit Ihr die Übersicht nicht verliert, wird eine Karte der Dungeon-Etagen mitgezeichnet. *mh*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI/Even Horizont
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Softgold

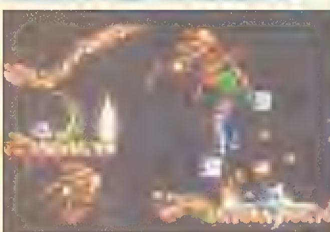
MS-DOS 39%

Grafik: 37% Sound 21%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: –

na ja

Zugegeben, *The Summoning* ist gegenüber dem mehr als kärglichen Vorgänger ein ordentlicher Schritt vorwärts. VGA-Grafik, Soundkartenunterstützung, eine bessere Story sowie das umfangreichere Spielfeld werten die Neuheit im Vergleich zum Oltimer etwas auf. Leider stolpert der Spieler über ein paar, von den Programmierern geschickt gelegte Designfallen. Da ist zum Beispiel die Steuerung: In den seltensten Fällen gelingt es auf Anhieb, einen Gegenstand aufzupikken. Selbst im "Vergroßerungs"-Modus, in dem Items viermal so groß zu sehen sind, klappt dies nicht. Außerdem ist das Kampfsystem vor allem bei mehreren Gegnern ziemlich wirr, ein gut plazierter Treffer Glucksache, der vorzeitige Heldentod die Folge.

Bumerangzwang



Fang den Bumerang: Unser Assassin schlägt sich durch eine Ekelwelt.

Assassin

Team 17 bleibt weiterhin den Amiga-Besitzern treu und entwickelt einzig und allein für Commodores Spielemaschine. Nach *Full Contact*, *Alien Breed* und *Project X* steht ein neuer Actionrenner ins Haus. *Assassin*. Oberverbrecher Mildan sitzt irgendwo unter der Erde und plant deren Vernichtung. Wir Menschen schauen natürlich nicht untätig zu, sondern appellieren an die Regierung, dem Fiesling doch endlich mal feste auf die Birne zu klopfen.

Nichts gefährl.cher als das, denkt sich die Armee und schickt Ihren besten Mann auf die Jagd. Diesem fällt auf dem Weg zum Einsatz die High-Tech-Ausrüstung aus dem Heli und so bleibt allein ein Bumerang und eine kleine Rüstung zur Verteidigung gegen Mildans Schergen. Durch fünf, in alle Richtungen scrollende Levels wird gewetzt und nach einem Ausgang gesucht, der mal wieder von einer extrafiesen Obermaschine bewacht wird. Dabei dürft Ihr nicht nur schnöde herumlaufen und hüpfen, sondern klettert elegant an Bäumen oder Wänden hoch. Dank seiner unerhörten Muskeln darf unser Assassin sogar an der Decke entlang hangeln. Dabei trifft er je nach Level auf unterschiedliche Kreaturen, die ihm ans Leben wollen. Neben fiesen Kötern, die nur durch ein herzhaftes Joystick-Rütteln abzuschütteln sind, warten falsch programmierte Walker, stromschockende Elektriker und animierte Metallskeletts. Via gezieltem Bumerangwurf entledigt Ihr Euch der üblen Gesellen, wobei Eure Waffe unterschiedlich viel Schaden anrichten kann.

Einige Feinde hinterlassen Symbole, die Kraft, Geschwindigkeit und Anzahl der abzuwerfenden Bumerangs erhöhen. Auch sogenannte Megawaffen warten auf Ihren Einsatz: Neben zielsuchenden Raketen gibt's Minen, Feuerwände und Smart-Bomben. Geht Eure Energie zur Neige, läßt sich diese mit Energiekugeln wieder aufladen. *kn*

Der Obermotz der ersten Welt: Von beiden Seiten wird attackiert.

gut

Assassin glänzt mit einer fast perfekten Präsentation und einigen innovativen Spielelementen. Liebevoll gezeichnete Hintergründe, atmosphärische Soundeffekte und tolle Musikstücke laden ein und verzücken jeden Amiga-Fan. Die Idee mit dem kletternden Helden und das ausgefuchste, anspruchsvolle Level-Design halten die Motivation recht lange frisch. Gute Ideen und schmeichelnde Präsentation sind allerdings noch kein Garant für ein Topspiel. Team 17 hat dabei mal wieder einige Fehler gemacht: Den Bumerang als einzige Waffe ständig benutzen zu müssen, nervt auf Dauer gewaltig. Diverse Kanonen oder Raketenwerfer hätten für erheblich mehr Abwechslung gesorgt. Desweiteren nutzen die "Megawaffen" nur beim Endgegner. Der Schwierigkeitsgrad steigt ebenfalls zu schnell, was vor allem Einsteiger schnell abschreckt.



Genre: Action	
Hersteller: Team 17	
Zirka-Preis: 90 Mark	
Testmuster: Team 17	
AMIGA	70%
Grafik: 69%	Sound: 77%
Schwierigkeit: schwer	
Minimal: 1 MByte	
Unterstützt: Zweitlaufwerk, mehr Speicher	
Geplant für: –	



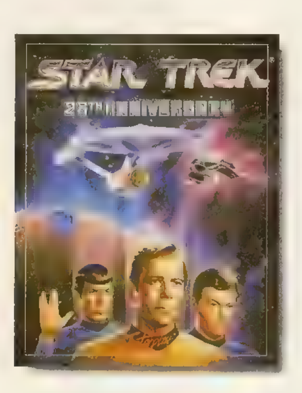
Der freie Fall: Leider sehen wir nicht, wohin wir fallen.

gut

Wenn es um mitreißende Präsentation geht, hält Team 17 mit den Intro-Spezialisten von Psygnosis locker mit. Tolle Sprachausgabe, fetzige Musik und eine edle Aufmachung stimmen uns erwartungsvoll. Im Spiel wird das Anfangsniveau leider nicht gehalten. Knut hat vollkommen recht, wenn er den blöden Bumerang anprangert. Ein paar Waffen zum Dauereinsatz vermisse ich dramatisch. Thema Steuerung: So intuitiv man läuft, klettert, springt und Purzelbäume schlägt, so dumm wurde die Kombination ducken/geduckt ballern/Bildschirm vertikal scrollen umgesetzt. Hier verhakelt man sich des öfteren und beißt genervt in den Joystick. Davon abgesehen spielt sich das *Strider*-inspirierte *Assassin* wunderbar. Die Levels bergen viele Sammelobjekte und nicht allzu klein. Team 17 hat ein klar überdurchschnittliches Actionspiel abgeliefert, das technisch überzeugend in Szene gesetzt wurde.

DIE REISE GEHT WEITER!

STAR TREK: 25th Anniversary™.





Schnallt Eure Sitzgurte fest, bringt Eure Sitze in Aufrechtposition und packt alle anderen Computerspiele ein. Gleich werdet Ihr ein Föderationsraumschiff auf einer wilden Berg- und Talfahrt über die letzte Grenze fliegen.

STAR TREK: 25th Anniversary kombiniert einen realistischen drei-dimensionalen Raumfahrtsimulator mit einer großen Auswahl an Rollenspiel-Abenteuern und kreirt so ein fesselndes Spiel galaktischer Entdeckungsreisen.

Du spielst James T. Kirk und erlebst selbst die Spannung, mit Interplays phantastischen, neuen, supermodernen, digitalisierten plastischen Darstellungen die U.S.S. Enterprise™ zu fliegen. Du bist in Kontrolle von Phasern, Photon-Torpedos, Schutzschilden, Kommunikationssystemen und "Warp" - Antrieben in dreidimensionaler Weltraum-Action, und alles ist so echt, daß Du nach Deinem Luftsack greifen wirst!

Du kannst Hunderte von simulierten Welten abtasten und überschauen und Dich dann einem Landetrupp anschließen, der ausgesandt wird, um außerirdische Völker und Artefakte zu erfassen und mit ihnen Verbindung aufzunehmen. Also, beam Dich auf die U.S.S. Enterprise™ und führe ein Vierteljahrhundert von Entdeckungen und spannenden Abenteuern weiter.







MS-DOS Screen Shots

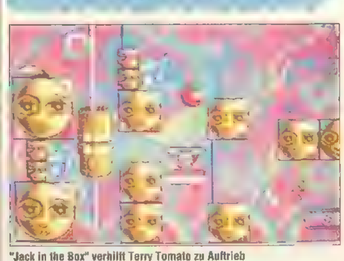
- *Komplette 256 farbige VGA-Darstellungen*
- *Tausende der neuesten, dreidimensional digitalisierten Weltraum-Actionszenen*
- *Tritt mit Dutzenden von außerirdischen Völkern in Verbindung*
- *Führe Kirk, Spock und Pille durch eine Vielzahl von Entdeckungsfahrten durchs Weltall*
- *Vollständige Filmmusik mit digitalisierten Toneffekten der Serie und wesentlicher Schallbrettverstärkung*
- *Leicht zu bedienen, Point-and-click Ikon-Schnittstelle*

Software auf Deutsch



Vertrieb in Europa
Electronic Arts Deutsche
Vertretung: Selling Points GmbH, Alliance
Division, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh

Tomatenstark



"Jack in the Box" verhilft Terry Tomato zu Auftrieb

Tomato Game

Mögt Ihr Tomaten? Am liebsten im Salat oder gematscht in Flaschen? Dann macht einen weiten Bogen um dieses Spiel. Als Tomate Terry sollt Ihr nämlich die "leckere" Artgenossin Tracy vor der Verarbeitung zu Ketchup retten.

Tomaten haben bekanntermaßen Schwierigkeiten mit der Fortbewegung: keine Beine, keine Arme und keine Flügel. Zum Glück stehen Euch wie durch ein Wunder diverse Hilfsmittel zur Verfügung, mit denen Ihr Terry den Weg durch 100 bildschirmgroße Levels bahnen könnt. Mit der Maus (oder dem Joystick) plaziert Ihr nützliche Utensilien wie Trampoline, Plattformen, Ventilatoren und Kistenteufel im Spielfeld. Von jedem Gegenstand steht pro Bild nur eine begrenzte Anzahl zur Verfügung. Im Normalfall sieht ein Versuch folgendermaßen aus: Terry wird links im Bild hochgeschleudert und dank der (hoffentlich vorhandenen) Ventilatoren nach rechts getrieben. Die anderen Hilfsmittel sorgen mit etwas Glück für einen sicheren Weg auf die rettende rechte Plattform. Die Berührung mit rotierenden Zahnrädern und anderen Schikanen läßt Terry kurzerhand selbst zu Ketchup werden. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Selling Points

AMIGA 74%

Grafik: 62% Sound: 45%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: –
Geplant für: –

gut

Seit einiger Zeit bin ich von Ketchup auf Mayonaise umgestiegen: Tomaten sind mir durch dieses originelle Psygnosis-Produkt zu sehr ans Herz gewachsen. Es macht viel Spaß, die verschiedenen Elemente im Bild zu verteilen und zu beobachten, was mit der kleinen Tomate passiert. Ein Ventilator hier, ein Trampolin dort – der Experimentierfreude sind keine Grenzen gesetzt. Einige Levels sind zwar recht knackig, unzählige Leben und Paßwörter sorgen jedoch für frustfreies Spielen. Gewünscht hätte ich mir jedoch abwechslungsreichere Elemente und ein besseres Handling bei deren Plazierung. Man darf gespannt sein, wie sich das verwandte *Incredible Machine* von Dynamix im Vergleich hierzu schlägt.

Two-In-One



Nach ein paar geschafften Levels wird ein Paßwort gereicht

Gem'Z

Bei *Gem'Z*, dem neuesten Streich von Kaiko, bekommt Ihr gleich zwei Spielvarianten geboten. Wer einen Vierspieleradapter besitzt (zum Beispiel den von *Dynablaster*), darf im Quartett antreten. Ist kein einziger Mitspieler zur Hand, bleibt Euch nur der Arcade-Modus.

In einem verwinkelten Spielfeld sind alle Edelsteine einzusammeln. Verzwickterweise müßt Ihr dazu jeweils drei gleichfarbige Klunker horizontal oder vertikal zusammenschieben. Daraufhin verschwindet der Drilling (hoffentlich in Eure Tasche) und hinterläßt Extras, wie Bomben oder Zusatzleben. Mit der Zeit werden die Levels (114 an der Zahl) immer tückischer. Mehr Edelsteine, Beam-Vorrichtungen, Farbwechselapparate, Blockierfelder und herumwieselnde Widersacher machen einem das Leben schwer. Zum Glück könnt Ihr den Edelsteinen einen Schubs geben und so die Störenfriede zerquetschen. Gut plazierte Bomben zerstören sogar Edelsteine. Im Combat-Modus steht die Liquidierung der Mitspieler im Vordergrund. Zu einem fröhlichen Schlagabtausch mit Bomben benötigt Ihr mindestens einen mutigen Mitspieler. *js*

Genre: Geschicklichkeit	
Hersteller: Kaiko	
Zirka-Preis: 80 Mark	
Testmuster: Kaiko	
AMIGA	68%
Grafik: 63%	Sound: 67%
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 512 KByte	
Unterstützt: Vierspieleradapter	
Geplant für: MS-DOS, C 64	

gut

Man nehme einen guten Schuß vom Multi-Player-Klassiker *Dynablaster* (bzw. *Bomber Man*), ein paar Spritzer des Tüftelspiels *Puzznic* und vermischt das Ganze mit Kaikos hauseigenem *Gem'X*, und – voilá – ein hübsches Spiel kommt zum Vorschein. Grafisch präsentiert sich *Gem'Z* bunt und technisch solide im Japano-Look. Sound und Musik reißen niemandem vom Hocker, begleiten das Spielgeschehen aber passend. Beim Designen der Level haben sich die Macher von Kaiko viel Mühe gegeben. Tüftelfreunde, die etwas Unübersichtlichkeit nicht ablenkt kommen auf Ihre Kosten. Der Combat-Modus ist zwar nicht so fetzig, wie beim "Vorbild" *Dynablaster*, aber dafür abwechslungsreicher – insbesondere im Vierspielermodus.

Super Burger Land



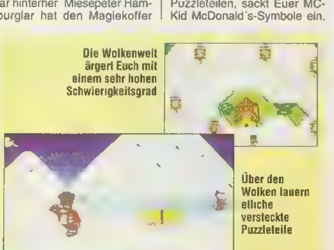
Die Welt steht auf dem Kopf – Mick trägt's mit Fassung

McDonald's Land

Fastfood gehört zur Jugend von heute, wie die Hippiemähne zur Generation der Sechziger. Täglich stopfen sich rund 100 000 Deutsche die Ham-, Cheese- und Fishburger in den Hals. Den Großteil der Burger-Konsumenten stellt natürlich die jüngere Generation.

Der amerikanische Fastfood-Gigant McDonald's beauftragte den Computerspielriesen Virgin, ein Computer- und Videospiel auf die Beine zu stellen, das dem Abfallkrösus übers Müllimage hinweghelfen soll. Mit Recycling hat das Computerspiel jedoch wenig zu tun: Die zwei kaugummiabhängigen MC-Kids Mick und Mack, zeitgemäß mit Baseball-Käppi, jagen in *Mario*-Manier dem Fastfood-Dieb Hamburglar hinterher. Miesepeter Hamburglar hat den Magiekoffer ihres Busenfreundes Ronald geklaut und sich ins *McDonald's Land* verzogen.

Ihr steuert mit dem Joystick einen der beiden Jungs durch sieben Welten, die wiederum aus mehreren Levels bestehen. In jeder Welt müßt Ihr eine bestimmte Anzahl Puzzleteile einsacken, bevor Ihr die nächste betreten dürft. Dabei hüpft Ihr durch die in alle Richtungen scrollenden Levels, sammelt McDonald's-Symbole ein und erledigt eventuelle Feinde (Schnecken, Biber, Karotten), indem Ihr Steinblöcke aufsammelt und sie gegen die Bösewichte schleudert. Berührt Euch einer der Hamburglar-Schergen, wird eines von drei vorhandenen Energieherzchen abgezogen. Neben den aufzusammelnden Puzzleteilen, sackt Euer MC-Kid McDonald's-Symbole ein.



Die Wolkenwelt ärgert Euch mit einem sehr hohen Schwierigkeitsgrad

Über den Wolken lauern etliche versteckte Puzzleteile

Habt Ihr 100 dieser "Ms" in der Tasche, gibt's das obligatorische Extraleben.

Um an jedes der Puzzleteile zu gelangen, bedarf es in einigen Levels der Lösung kleiner Rätsel. So müssen mit bestimmten Blöcken Fahrstühle zusammengebaut oder Minimaschinen aktiviert werden. Natürlich lauern auf der Hamburglar-Suche Jump'n'Run-typische Bonusrunden und Extraleben. Diese sind durchweg gut versteckt und erscheinen meist erst nach Lösung diverser Rätsel.

Geht das letzte Eurer Leben zur Neige, wird dank unendlicher Continues in der zuletzt angespielten Welt mit drei neuen Leben weitergemacht. *kn*

geht so

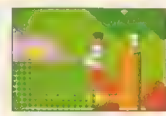
Die beiden coolen Racker (zeitgemäß mit Baseball-Käppi ausstaffiert) durch die verwinkelten und extrem bunten Levels zu steuern, ist zwar zeitweise unterhaltsam, der Funke springt jedoch nie so recht über. Technisch ist das Spiel sauber programmiert, auf dem Amiga hat man in Sachen Grafik und Sound jedoch schon entschieden besseres wahrgenommen (zum Beispiel die Hüpfkonkurrenz *Fire & Ice* von Andrew Braybrook). Mein Tip: Wer gerne springt, die Konkurrenztitel schon besprungen hat und schon immer mal Ronald McDonald in seinem ewigen Kampf gegen den bitterbösen Hamburger-Klau helfen wollte, kann für die nächste Zeit auf leckere BigMacs verzichten und lieber für dieses Spiel sparen.

gut

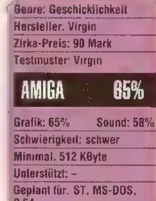
Auf den ersten Blick macht *McDonald's Land* einen nur durchschnittlichen Eindruck. Solide Grafik ohne Höhepunkte, netter Sound und das stark bei Nintendos *Mario* abgekupferte, aber trotzdem etwas öde Spielprinzip unterhalten nur mittelmäßig. Erst nach längerem Spielen offenbart die Puzzlehatz ihre Qualitäten. So stößt man in pfiffig designten Levels immer wieder auf kleine Gags und witzige Minirätsel. Hier dreht sich bei Berührung bestimmter Böcke die Schwerkraft um, dort fliegt Ihr schnurstracks an den Anfang des Levels. Jede Menge versteckter Bonusrunden und Extraleben sorgen für die nötige Kurzweil. Am stärksten motiviert jedoch, daß in jedem Level neue Spielelemente premieren. Zudem wird der Joystick-Artist mit einer korrekten und kulanten Steuerung verwöhnt. Trotz dieser Qualitäten ist *McDonald's Land* nicht uneingeschränkt zu empfehlen. Der sehr schnell steigende Schwierigkeitsgrad schreckt unbedarfte Neueinsteiger schon nach der ersten Welt ab. Da helfen auch keine Continues. Vermißt wird zudem ein Paßwortsystem.

Konsolen-Burger

Die Mega-Drive-Version des Fastfood-Spektakels ist ebenfalls in Arbeit. Mit dem Computerspiel hat's jedoch nichts mehr gemeinsam: Ihr wetzt mit einem der beiden MC-Kids durch eine grafisch eindrucksvolle Landschaft und zerstört umweltverschmutzende Maschinen. Mit einer schmutzneutralisierenden Wumme stoppt Ihr schleimige Giftmüllmonster und lebende Mülltonnen. Erst im Frühjahr 1993 darf der Umweltschützer sein Mega Drive anwerfen.



Tierisch: Marder als Gegner



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Virgin

AMIGA 65%

Grafik: 65% Sound: 58%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: –
Geplant für: ST, MS-DOS, C 64



Advent, Advent, im Strafraum brennts...
...leider nicht das ganze Jahr. Nur noch elf Meter bis zur Bundesliga-Winterpause: Alle Jahre wieder dieselben Entzugserscheinungen, wenn in Deutschlands Stadien die Kugel ruht. Und genau der richtige Zeitpunkt für unsere Spezialausgabe des Bundesliga Manager Professionell:
Bundesliga Manager
Limited Edition
SOFTWARE 2000
Sie enthält zusätzlich:
• 40 farbig animierte neue Torszenen auf Diskette
• Team-Editor: Stellen Sie sich selbst eine bundesliga-taugliche Mannschaft zusammen
• Torszenen-Editor für selbstgestaltete Spielszenen
Ein länderspielreifes Weihnachtsgeschenk!
Limited Edition für Amiga und PC! Nur erhältlich vom 15. November 1992 bis 15. Januar 1993
SOFTWARE 2000
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Straße 9, 2420 Eutin
HOT-LINE: (04521) 800444

Die Mauer muß weg!



Ob sich der Spielspaß hinter dieser Mauer versteckt?

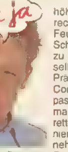
Bunny Bricks

Der schrecklich unzivilisierte Bongo-Stamm hat wieder zugeschlagen. Kurzerhand wurde die liebliche Boubou entführt, um der Gottheit King Bongo geopfert zu werden – was für eine Ehre. Ihr Freund Hase Bunny (übrigens ein berühmter Baseballspieler) ist damit jedoch nicht einverstanden, schnappt sich unverzüglich seinen Baseballschläger und startet eine persönliche Rettungsaktion. Doch die cleveren Bongos haben vorgesorgt: Ganze 30 Mauern aus magischen Steinen versperren Bunny den Weg zu seiner Angetrauten. Was also tut da ein kluger Hase? Drüberspringen? Sprengen? Alles falsch. Als Baseballspieler will Bunny logischerweise die Mauern mit einem Baseball zerstören. So lauft Ihr vor der Mauer hin und her und versucht, den Ball mit Eurer Keule zu treffen. Prallt der Ball gegen einen Stein, wird dieser zerstört. Ab und zu erhält man nette Extras, wie einen größeren Schläger oder ein Maschinengewehr für besonders effizienten Mauerabbruch. Es versteht sich von selbst, daß der Ball mit der Zeit immer schneller und somit das Spiel immer schwieriger wird. Fühlt sich jemand an *Breakout/Arkanoid* erinnert? *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Silmarils
Zirka-Preis: 70 Mark
Testmuster: Selling Points

AMIGA 33%

Grafik: 48% Sound: 46%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: –
Geplant für: MS-DOS, ST



Oh mein Gott! Schon vor etlichen Jahren, als die ganze Welt noch unter dem *Arkanoid*-Fieber litt, hätte es *Bunny Bricks* schwer gehabt: träge Steuerung (die Maus ist nicht erlaubt), ultraeintöniges Spielgeschehen und ewige Diskettenladezeiten lassen den Spieler eindösen, bevor der erste Ziegel zerbroselt. Zudem ist es demotivierend schwer, Bunny auf Ballhöhe zu halten und rechtzeitig auf den Feuerknopf (für den Schlag mit der Keule) zu drücken. Da kann selbst die niedliche Präsentation in bunter Comicgrafik und die passende Soundteruntermalung nichts mehr retten. Sogar passionierten Abbruchunternehmen und eingefleischten Baseball-Freaks muß ich raten: Finger weg von diesem fürchterlichen Spiel

Komischer Käfer


Dieser Hai verkauft U-Boote zu Wucherpreisen

Doodlebug

Das magische Land Cartoonia wurde vor langer Zeit von Comic-Künstlern geschaffen. Daß dabei schlampigerweise einige Zeichenstifte vergessen wurden, wird sich für Eure Mission noch als extrem nützlich erweisen. Als kleiner *Doodlebug* sollt Ihr Prinzessin Marienkäfer aus den Klauen einer bösen Gestalt befreien. 20 unerforschte Außenbezirke Cartoonias müssen hierfür innerhalb eines Zeitlimits "durchscrollt" werden. Leider wimmelt es in diesen Gegenden nur so von böswilligen Clowns, ekligen Spinnen und anderen Comic-Kreaturen. Am hilfreichsten für Eure edle Mission sind die "vergessenen" Zeichenstifte, einfach wegwerfen und schon wird ein Luftballon, ein Fallschirm, ein magischer Trank oder eine Stoppuhr gepinselt – alles verwendbar. Mit einem Stiftwurf könnt Ihr zwar auch den Feinden das Leben aushauchen, besser ist jedoch ein todbringender Drehsprung à la Sega-Igel *Sonic*. Besonders lauffaule Doodlebugs tauschen ab und zu gefundene Münzen gegen Fahrzeuge ein. Mit dem U-Boot macht die Suche nach der Prinzessin gleich viel mehr Spaß. Flotte Buggiefahrten und Hubschrauberflüge stehen Euch ebenso bevor. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Core Design
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Core Design

AMIGA 65%

Grafik: 63% Sound: 56%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: –
Geplant für: –

geht so

Auf den ersten Blick wirkt Doodlebug alles andere als berauschend. Das Scrolling ist so cremig wie Butter, die gerade aus der Tiefkühltruhe kommt. Zudem ist die Steuerung des kleinen Käfers etwas hakelig, die Kollisionsabfrage unbarmherzig und die comicartige Grafik, obwohl schön bunt und abwechslungsreich, teilweise unübersichtlich. Spielerisch hat Doodlebug jedoch einiges auf dem Kasten: der wohlüberlegte Einsatz der Malstifte, die Drehattacken und natürlich die Fortbewegung mit einem der Fahrzeuge trösten über die technischen Mankos hinweg. Mit der Zeit steuert man den kleinen Käfer Doodlebug mit immer mehr Freude durch die verwinkelten Außenbezirke; für einen Spitzenplatz reicht's trotzdem nicht.

Cyberspace


Panzerschlacht in einer futuristischen Cyber-Arena

Spectre

Irgendwann wurden die Psycho-Schlachten der Cyber-Arena zum Volkssport. Auf blankrasierten Köpfen finden sich blutverkrustete Spuren von Elektroden und motorgesteuerten Nadeln, Andenken an virtuelle Cyber-Kämpfe. Die Weltregierung hat gefährliche Spiele und Gewalt aus dem realen Leben verbannt – kein Boxkampf, kein Fußball, keine Kriege. Als Ersatz dient Cyberspace. Hier wird gewettet, gekämpft, gesiegt und verloren. Kein Körper kommt zu Schaden – Seele und Verstand vielleicht, aber das kümmert die Regierung wenig. Sousa, der berüchtigte Cyberfight-Promoter, fordert Euch zum Kampf gegen sein bestes Cyber-Baby, Spectre!

In einer futuristischen, dreidimensionalen Arena rollt Ihr mit einem Kampfpanzer in die Schlacht. Geometrische Quader, futuristische Windmühlen und gelbgrüne Wände verstellen die Sicht auf feindliche Fahrzeuge. Doch Euer Radar erfaßt die gesamte Arena – Flaggen, die es einzusammeln gilt, Feinde, die Ihr mit der Bordkanone ins Jenseits befördert. Ist eine Mission erledigt, geht's ins nächste Level. Im Menü könnt Ihr eigene Fahrzeuge entwerfen. *mn*

Genre: Action
Hersteller: Velocity
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Pandasoft

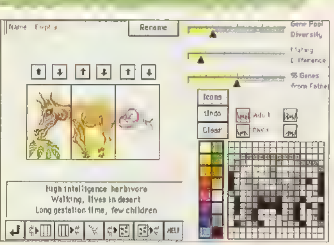
MAC 72%

Grafik: 75% Sound: 60%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: Macintosh Plus, ab System 6.0.2
Unterstützt: Netzwerk, Maus
Geplant für: –

gut

Das Spielprinzip ist einfach und genial. Ohne Probleme finden sich Einsteiger und Profis auf Anhieb in der Cyber-Arena zurecht. Obwohl die Vektorgrafik eigentlich recht simpel gestaltet ist, erschaffen die geometrischen Figuren eine ansprechende Cyber-Arena. Spaß macht vor allem die Geschwindigkeit der Tanks. Eine schnelle Orientierung sichert ein gelungenes Radargerät. Das Zielfernrohr mit Fadenkreuz garantiert todsichere Treffer mit Euren Bordkanonen. Wen Herausforderungen an Geschicklichkeit, Schnelligkeit, und Reaktionsfähigkeit reizen, hat mit *Spectre* sicher ebensoviel Freude wie ich. Besonderen Spaß macht das Spiel gegen einen menschlichen Widersacher per Netzwerk (AppleTalk).

Einsteins Gen-Labor



Vorlieben und Eigenschaften aller Lebewesen lassen sich definieren.

super

Sim Life gehört meiner Meinung nach zu den anspruchsvollsten Simulationen, die es auf Computern gibt. Aus wissenschaftlicher Sicht ist das Programm mit *Sim City* und anderen Maxis-Produkten nicht mehr zu vergleichen. Wer Spaß an Tabellen, Zahlen und Experimenten hat, wird begeistert sein. Jede Phase des Versuchs läßt sich dokumentieren und sogar in andere Programme, wie ein Kalkulationsprogramm oder ein Projektmanagement, exportieren. Dabei beruhen alle Versuche auf wissenschaftlichen Grundlagen. Selbstverständlich ist *Sim Life* nicht so komplex wie unsere reale Welt, aber das Programm ist in sich geschlossen und im Aufbau logisch. Der Anwender wird trotz des schwierigen Themas nicht überfordert. Es steht ihm frei, beispielsweise für bestimmte Problembereiche wie Klima oder Genmanipulationen lediglich mit groben Voreinstellungen zu arbeiten und sich mit anderen Themen (wie das Ecosystem) genauer zu beschäftigen. *Sim Life* bietet eine Fülle von Karten, Grafiken, Tabellen und Fenstern. Das Arbeitsfenster zeigt ähnlich wie *Sim City*, anhand von Animationen den Stand der Welt. Paaren sich Lebewesen, wird dies akustisch mit "Oh la la" untermalt, sterben andere, ertönt ein trauriges "Oh".

Sim Life

Der neue Maxis-Streich ist mehr als ein Spiel. *Sim Life* ist vielmehr ein Spielzeug, ein Instrument für Experimente und eine Reihe von verschiedenen Spielen. *Sim Life* ist ein künstliches Biolabor, das die Umwelt, biologische Vorgänge, Evolution und Leben simuliert. Es geht nicht um Sieg oder Niederlage – im Mittelpunkt steht das Experiment und die Freude am Forschen. Ähnlich wie schon in *Sim City*, *Sim Earth* oder *Sim Ant* werdet Ihr mit einem Regelwerk und entsprechenden Werkzeugen konfrontiert. Das Spiel an sich wird immer wieder neu entworfen. Die Herausforderung besteht darin, das Biosystem zu beherrschen.

Sim Life arbeitet mit vielen Faktoren, die Ihr nach Belieben variieren, eliminieren und kontrollieren könnt. Wissenschaftler würden Euch glühend um derart flexible Werkzeuge beneiden. Ihr schafft eine Umwelt, in der sich selbst die Naturgesetze, im wahrsten Sinn des Wortes, auf den Kopf stellen lassen. So werden zum Beispiel Experimente mit verminderter Schwerkraft möglich, die sich in der realen Welt nur durch den Einsatz von Space-Shuttle und Raumschiffen realisieren lassen. Die Zeit läuft schneller oder kommt gänzlich zum Stillstand.

Ihr ebnet Gebirge ein, laßt Meere, Seen und Flüsse entstehen oder definiert völlig neue Klimazonen. Im eigenen Genlabor erschafft Ihr neue Pflanzen und Lebewesen, schreibt deren genetischen Code um, beeinflußt die Chromosome und beobachtet die Lebensfähigkeit einer experimentellen Welt. Dabei muß freilich alles logisch ineinandergreifen. Ist die Nahrungskette beispielsweise unterbrochen oder fehlt ein wichtiges Bindeglied, fällt die digitale Welt wie ein Kartenhaus zusammen.

Ein Reihe vordefinierter Szenarien sowie ein On-line-Tutorial führt Euch in Euren neuen Job, Schöpfer zahlloser Welten, ein. Wichtigstes Instrument ist das "Dashboard", eine Tafel, die während der Dauer des Programms sichtbar ist. Dort nehmt Ihr sämtliche Einstellungen vor oder öffnet weitere Untermenüs mit Tafeln, Fenster und Karten. Frei nach der biblischen Schöpfungsgeschichte regelt Ihr zunächst allgemeine physische Gegebenheiten: Wie lange soll ein Jahr dauern, wie stark ändern Jahreszeiten die klimatischen Verhältnisse oder wie hoch soll die Durchschnittstemperatur auf dem Planeten sein. Ihr bestimmt die Luftfeuchtigkeit, die Höhe der Berge oder löst Katastrophen aus, wie beispielsweise eine Flutwelle, AIDS-ähnliche Seuchen oder ein Erdbeben. Interessant: *Sim Life* zählt auch die moderne Zivilisation und den Menschen zu den Katastrophen. *mn*



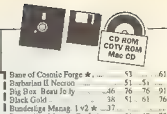
Allzweck-Werkzeug für den Bio-Genetiker mit vordefinierten Szenarien und Online-Hilfe

Gen-Labor: Grobe Voreinstellung genügt beim Schaffen neuer Lebewesen

Map Of The World: Blick über die gesamte Welt

- Genre: Simulation
- Hersteller: Maxis
- Zirka-Preis: 120 Mark
- Testmuster: Microprose
- MAC 79%
- Grafik: 72% Sound: 39%
- Schwierigkeit: variabel
- Minimal: 4 MByte RAM, ab System 6.x
- Unterstützt: System 7.0, Daten-Export
- Geplant für: MS-DOS, Amiga

EUROGAMES



Über 3.800 Spiele für C64, Amiga, ST, PCs, CD ROM, CDTV, Mac. Und -neu- die besten VideoGames.

Liebe Computer-Spieler,

hier steht wirklich nur ein sehr kleiner Teil unserer gesamten Computer-Games - **wir haben immer alles**, was im Handel ist.

Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Sie natürlich auch - wenn Sie bei uns die neuesten Spiele **rechtzeitig vorbestellen !**

Disketten für die Systeme: ▼ ▼ ▼ ▼
Preise in DM (inkl.MWSt.) 64 AM ST PC

Amiga500 Speicher auf 1MB 59
Gravis UltraSound Card 399
SoundBlaster PRO 3 inkl. Chip 369
SoundMan Card (AdLib-kompat.) ★ 199
Der Joystick: Advanced Gravis ★ . 79 ... 79 ... 79
Thrustmaster JoyStick für FS 195
PrintShop Deluxe PC - DTP super ! 96

Alle Spiele mit dem Stern ★ sind die Top-Titel in den aktuellen Hit-Charts. Jeder Profi-Spieler sollte die haben !

5-SpieleSuperMix - stark !!! 59 .. 79 .. 79 .. 99
11 Lost Treasures of Infocom 78
1869 - Der Reeder ★ 86 96
20 Lost Treasures of Infocom 110 110 119
3D The 2. Construction Kit 141 141 141
Abandoned Places 2 ..... 82 92
Aces over Europe 118
Air Strike USA ..... 82 .. 82 .. 82
Alone in Dark (Lovecraft) 99
Amazon - Guards of Eden 107
Ambassador 112
Aberstar 2 - Ambermoon ..... 90 .. 90
American Gladiator 82
Arsenal FC Soccer Team ... 41 .. 74 .. 74 .. 82
ATAC Adv. Tact. Air Comm. 82 100
B-17 Flying Fortress FS ★ ..... 99 .. 99 110
Batman Returns ..... 44 .. 78 78
Battle of Arrakis - Dune 2 ..... 82 .. 82 .. 86
Beavers ..... 41 .. 66 .. 66 .. 74
Big Nose Caveman ..... 37 .. 49 .. 49
Bob Champion Karate 74 82
Body Blows 74
Bonk - B.C. Kid 78
Burning Steel 82 99
Caesar - SimulRome ..... 71 .. 71 .. 78
California Games 2 ..... 56 .. 56 .. 63
Cannon Fodder ..... 79 .. 79
Castles Dr. Wolfenstien 107
CatchEm ..... 44 .. 56 78
Christopher Columbus ..... 78 .. 78 .. 86
Chevalier de Labyrinth 92
Civilization ★ ..... 90 .. 90 .. 98
Cohort 2 ..... 78 .. 78 .. 86
Comanche Maxi.Overk.Copt. FS 107
Conquest of Japan 92
Cool Croc Twins ..... 36 .. 56 .. 66 .. 56
Crazy Cars 3 ..... 41 .. 56 .. 66
Creepers 78 96
Crypt of Dammed ..... 70 .. 70
Curse of Mordread - DragsLair3 ... 78 .. 78 .. 86
Cyber Empires (SSI) 92 92
Cytron - Robot Battles 63
Dark Legions ..... 78 .. 78 .. 86
Dark Sun (AD&D) 92 99
Darklands - Heroic Adv 108 127
Darkmere ..... 92 .. 92 104
Das schwarze Auge ★ ..... 74 .. 74 .. 90
Der Patrizier ★ ..... 82 .. 82 .. 92
DM Dungeon Master Pack ..... 63 .. 63
Disaster Strikes 74 86
Dream Team Basketball 69 99
Drift RPG ..... 86 .. 86 .. 86
Dynablaster/Bomber Man ... 45 .. 60 .. 82 .. 82
Elite 2 - High Frontier 100 100
England Soccer Champ ... 40 .. 49 .. 66 .. 66
Erben des Throns ..... 55 .. 78 92
Evoker - Jump n Run ... 41 .. 74 .. 74
Eye of Beholder 2 ..... 92 82
Eye of Beholder 3 99
F15 Strike Eagle 3 FS 119 119
Ferrari GP Challenge 74
Fields of Glory 86 99
Fighting for Rome 82 82
Flashback 74 86
Flies - Attack on Earth 82 99
FM3 Football Manager 3 ... 45 .. 74 .. 74 .. 74

FS 5 FlightSim. Air Force 164
Funsoft Inc. 74
G. Taylors Soccer Ch. FM ..... 63 .. 74 .. 82
German Trucking Manag. 78 78
Gnome Alone 82 86
Goblins 2 ★ ..... 74 .. 74 .. 78
Grand Prix F1 (Microprose) ★ ... 90 .. 90 .. 90
Greens Golf D. Leadbetter 107 96
Gunship 2000 ..... 99 92
Guy Spy - Cryst. Armagedd. .. 55 .. 78 .. 74 .. 86
Hand of St. James ..... 78 .. 78 .. 78
Harrier Assault AV-8B ..... 92 .. 92 .. 92
Hexuma - Auge des K. 96 96
Humans 78 92
Inca - Die Abenteurer 92 107
Incredible Machine 104
Indiana Jones 4 Fate ★ ... 63 .. 93 .. 93 107
Ishar: Leg. of Fortress ..... 63 .. 82 .. 63
J.P.Ps Gost Busters ..... 41 .. 82 .. 82 .. 92
Jonathan 82
Jordan 99 99
Kick Off 3 74
KillerBall Roller-Team ..... 73 .. 73 .. 82
Kings Quest 6 ..... 96 96
Koshan Conspiracy 86 93
Kyrandia - Fables & Fiends ★ ... 71 71
Leather Goddesses 2 ★ 123
Legend of Darkmoon (EoB2) 92 92
Leisure Larry 5 ..... 86 96
Lemmings 2 The New ! ..... 78 .. 78 .. 96
Lethal Weapon 3 ..... 41 .. 74 .. 74 .. 82
Line in Sand (SSI) 99
Lionheart 90
Litil Divil ..... 78 .. 78 .. 86
Lord of Rings 69 85
Lost Files of Sherl. Holmes 99
Lotus Esprit Fin.Chall. 3 ..... 56 .. 56
Lure of Temptress ..... 63 .. 82 .. 71
M - Monsoon Kidn.(SSI) 99 110
Magic Pockets ★ ..... 49 .. 41 .. 63
Mantis Fighter 96 99
Match the Day FootbMan. .. 41 .. 56 .. 74
McDonalds Land ..... 41 .. 74 82
Mega Fortress B52 Old Dog 63 82
MegaTraveller 2 Ancients ..... 78 .. 78 .. 69
Mercenaries (by Mindcraft) 86 104
Metamorphosis ..... 74 .. 74 .. 86
Midnight Sun SSI 92 99
Might & Magic 4 ..... 82 92

M Benium 2.2 ..... 78 86
Mindstreamer 78 86
Mokowe Adventure ..... 74 .. 74
Monday Nite Footb. 86 96
Nick Faldo Golf ..... 74 .. 74 .. 74
Nigel Mansells Wld. Champ. 41 .. 74 .. 74 .. 82
No Second Price (Motorrad) ..... 78 .. 78
Oil Baron (Oil Empire) 74 86
Out of this World 99 99
Outlander (Road Warrior) 82
Pacific Theater Operation 110
Paladin 2 - Quest Continues ..... 78 .. 78 .. 71
Pandemonium ..... 78 .. 78 .. 86
Panzer Battles (SSG) ..... 62 .. 56
PC Ego Test 60
Piracy on High Seas 82 86
Pirates 2 ! Gold 99 99
Pools of Darkness 74 66
Prince of Persia (enh.!) 86
ProFlight Tornado Sim. ★ ..... 100 .. 100
Prophecy (Mirage) ..... 78 .. 78 .. 78
Prophecy of Shadow 86 63
Psychos Soccer Selection ... 58 .. 63 .. 86 .. 99
Reach for Stars ..... 62 .. 86 86
Red Baron WW I ★ ..... 80 .. 99 .. 79

... plus die 7 Funtastic+Punkte :

Jedes gelieferte Computer-Spiel erhält sofort Ihr Kunden-Konto um je 1 FuntasticTreuePunkt ! Bei vollen 7 +Punkten gibt es für Sie Ihre starken FreiSpiele (Treue-Prämien). Und den 1. Punkt bekommen Sie bereits dann, wenn Sie als Neukunde unsere Liste anfordern!

Red Zone Motorrad ..... 56 .. 66
Return of Tiger ..... 78 .. 78
Rex Nebular 107 100
Riftwar Saga (Sierra) 104
Risky Woods ..... 60 .. 69 .. 82
Robin Hood 2 - Leg. Quest .. 37 .. 49 .. 49
RoboSports (WIN) 82 68
Roller Coaster Con. Achterbahn 93
Rome - A.D.92 ..... 78 86
Rookies ..... 92 .. 92 .. 92
Rules of Engagement 2 93
Sabre Team ..... 74 .. 74 .. 92
S.A.S. Spec. Air Service 78
Scenario - Theat. of War ... 41 .. 69 .. 69 .. 82
Sensible Soccer ★ ..... 72 .. 61 .. 78
Shadow of Beast 3 78
Shadow of Comet (Lovecraft) 99
Shoe People ..... 41 .. 66 .. 66 .. 74
Siege - Die Burg ★ 78 63
SimAnt 93 66
SimEarth ..... 82 .. 82 .. 93
Space Crusade ..... 36 .. 56 .. 56 .. 78
Space Hulk Warh.4000 ..... 104 104
Space Shuttle Sim. ★ ..... 76 .. 82 .. 46
Special Forces Airborne ★ ..... 90 .. 90 104
Spelljammer AD&D 86 99
St. Thomas ..... 82 .. 82 .. 99
Star Controll 2 Ur-Quan 86
Star Trek 5 25th Ann. ..... 66 .. 66 .. 76
Streetfighter 2 ..... 78 92
Strike Commander 110
Stunt Island (Disney) 86
Sturmtruppen Comic ..... 44 .. 74
Sukija ..... 99 .. 99 .. 99
Sword (Legend) of Valour ..... 78 .. 78 .. 92
Taskforce 1942 Navy 99 114
Terminator 2029 A.D. 105
The A-Train 3D ★ 107 79
The CD Man (PacMan-Clone) 74
The Chaos Engine ..... 74 .. 74 .. 92
The D-Day (+Video) 103 103
The Dark Half (St. King) 92 92
Tiger Road Karate 78
Tiny Skweeks ..... 41 .. 74 .. 74 .. 82
Tip Trick Kicker 37 45
Top Gun Danger Zone 86
Tornado (CombPilot2) ..... 74 .. 93 .. 93 .. 93
Transarctic ..... 74 .. 74 .. 74
Treasures Savage Frontier 74 71
TV Sports Baseball 66 78
TV Sports Rollerbabes ..... 82 .. 96
Twilight 2000 ..... 96 .. 96 .. 79
Ultima Trilogy 2. U4,5,6 ..... 63 85
Uncharted Waters RPG ★ 107 102
V for Victory 99
Vision 82 99
Warriors of Releyne ..... 63 .. 74 .. 86
Waxworks - Elvira continues 86 86
Ween - The Prophecy ..... 74 .. 74 .. 92
Wing Commander 1 ★ 85 48
Wings 2 FS 107
Wizardry 7 Crusaders 99 89
World Atlas 116
World of Trolls ..... 44 .. 78 .. 78 .. 86
WW I. History Line (Blsle2) 86 103
Wrath of Demons ..... 55 .. 92 69
X Wings FS 107

Bane of Cosmic Forge ★ 53 61
Barbarian II Necron ..... 51 .. 51
Big Box Beau Jolly ..... 46 .. 76 .. 76 .. 91
Black Gold ..... 38 .. 51 .. 61 .. 76
Bundesliga Manag. 1 v2 ★ ... 37
Bundesliga Manag. Prof. ★ ..... 61 .. 69 .. 70
Castle Dr. Brain 91 76
Castles 1 Adv. ..... 66 .. 64 .. 76
Conan the Cimmerian ★ 76 80
Conquest Long Bow (HD) ★ 80 89
Conquestador ★ ..... 53 .. 72 72
Cover Girl Strip Poker 69 72
Crisis in Kremlin 80
D/Generation ..... 37 .. 69 .. 48
Dagger Amon Ra (LB2) ★ 79
Dark Seed (H.R.Giger) ★ 95 79
Dizzys Excellent Arc. Adv ... 32 .. 69 .. 69
DM1 Dungeon Master ★ 66
Elvira 2 - Jaws ★ ..... 53 .. 71 .. 66
Epic Goldrunner 3D ★ ..... 58 .. 58 .. 66
F15 II Strike Eagle ★ ..... 84 .. 64 .. 51
Falcon F16 Mark II v3.0 ★ 98
Fire & Ice ..... 52 .. 52
Floor 13 ..... 58 .. 72 .. 66
Gateway Savage Frontier ..... 52 .. 58 53
Grandstand Sports Samml ..... 51 .. 72 .. 72
Hawk FS Birds of Prey ★ 76 85
Head to Head. F19 & Mig29 ..... 66 .. 80 .. 79
Hill Street Blues ..... 64 .. 64
J. White Whirlwind Snooker ★ ..... 58 .. 58 .. 66
Jules Verne Space 1889 ..... 51 .. 51 .. 64
Kaiser ★ 105 76
Knights of Sky ★ ..... 53 .. 80 .. 76
Legend of Faerghail ★ ..... 69 .. 69 .. 76
Lemmings 1 ★ ..... 41 .. 52 .. 52 .. 66
Links 2 Pro (Golf) ★ 91
Lord of Rings 2 76
Magnetic Scrolls Coll. ..... 61 .. 72 .. 76
Maniac Mansion ★ ..... 69 .. 69 .. 69
Nam 1965-1975 ..... 46 .. 69 .. 84
Ökolopoly ★ 85 130
On the Road ..... 69 .. 69 .. 69
Pirates 1 ★ ..... 48 .. 61 .. 61
Premiere - The Studio ..... 72 .. 72
Race Drivin (Specr./Holobt) 80
Railroad Tycoon ★ ..... 84 .. 84 .. 93
Rolling Ronny ..... 38 .. 61 .. 64 .. 72
Sec. Monkey Island 2 ★ 82 91
Secret Silver Blades ..... 69 .. 69
Sensible Soccer ★ ..... 52 .. 52
Shanghai 2 66
Sierra Pack. KQ1 SQ1, LSL 1 84
Sierra Pack. KQ1 KQ2 89
Sierra Pack: PQ1 + PQ2 85
Silent Service 2 ★ ..... 84 .. 84 .. 84
SimCity + Populous ★ ..... 69 .. 69 .. 69
Steel Empire ..... 66 .. 66 .. 76
SuperSoccer Starbyte ★ ..... 42 .. 64 .. 64 .. 76
Supremacy ..... 42 .. 72 61
Teen M.Turtle Ninja 2 ..... 34 .. 66 .. 76
The Addams Family ..... 33 .. 52 .. 52
The Dark Half Adventure 92
TracOn 2 Air Control 89 110
Ultima 6 ..... 61 .. 58 .. 55
UMS Univ.Mil.Sim. 2 ★ ..... 76 .. 58 .. 93
Vengeance of Excalibur ★ ..... 66 .. 76
Volfied ..... 34 .. 51 .. 51 .. 57
W. Gretzky 2 Canada Cup ★ 52 64
White Dead 80 80
Wing Commander 2 ★ 85 91
Zak McKracken ★ ..... 46 .. 61 .. 61 .. 61

noch sehr viel mehr von den starken Nice % Price % Hits finden Sie in unseren aktuellen Listen !

1993: noch mehr, noch besser !

Jump & Runs, Smash 'n Hacks, Shooters, Kicks 'n Punchs, Fair Sports, Mysterious Dungeons, Magic Role Playing Games, Very Best Simulations, Perfect Strategy, Virtual Realities !

Noch was ? Gerne:
Alles ! Besonders ! Preiswert ! Herzlichen Dank.

NICE % PRICE % HITS !

Die folgenden %Games sind für PCs nur im Format 5.25" lieferbar

AH 73M Thunderhawk ..... 61 .. 72 .. 80
Aces of Pacific ★ 79
Air Combat Aces ..... 76 .. 76
Air Sea Supremacy ..... 43 .. 53 91
Airbus A320 Lufthansa FS ★ 104 102 102
Another World ★ ..... 51 .. 51 .. 58
Apydia ★ 52
ATP Tours Adv. Tennis ..... 56 .. 65 .. 65
B.A.T. 1 ..... 53 .. 46 76

FUNTASTIC hat **immer alle neuen Games**, die in den guten Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und prima bewertet werden. Dazu natürlich **alle anderen aktuellen Spiele**. Einige Games in dieser Anzeige sind für die nächsten Wochen, bzw. Monate, **angekündigt**. **Jetzt schon mal reservieren !** Sie wissen ja: Mit Liefer-Engpässen muß gerechnet werden !

Fordern Sie gleich Ihre **Gratis-LISTE** nach Typ: Für C64 / Amiga / Atari ST / PC / CD / Mac ab sofort. SegaMega / NES / GameBoy / Lynx

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 9.11.92
Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten

FUNTASTIC ComputerWare

1. Die vollständige Auswahl
2. Jeder Preis o.K., ohne Ausnahme
3. Kunde-ist-König-Service

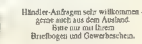
Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte. Bestellungen per Telefon von **Mo - Fr 10-12.30 - 14-17, Fr bis 15 Uhr**. 24h Bestell-Maschine abends & Sa - So.

Wir liefern im Inland, so schnell es nur geht, per Post und per Nachnahme (+ DM 10.-). Servus Austria, Gruezi Schwyz, Ciao Italia: Wir versenden täglich auch ins Ausland: per Nachnahme (-14% dts.Steuer,+NN-Versandk.) oder per Post-Baranweisg. (+15.-Versandkosten).

FUNTASTIC ComputerWare:
EuroGames GmbH
Postbox 14 02 09, Müllerstraße 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93, Fax 089 - 268 138

Die besten ComputerSpiele. Fachhändler seit 1985.





Händler-Anfragen sehr willkommen - gerne auch aus dem Ausland. Bitte nur mit Ihrem Briefbogen und Gewerbeschein.



Vorausschauend

Im letzten Heft (10/92) stand tatsächlich in der ganzen ersten Hälfte, d.h. bis zu den Power-Tips, nicht ein einziger Spieletest! Lediglich in der zweiten Hälfte, auf gerade mal 20 von insgesamt 166 Seiten, gab's Computerspieletests. Das ist einfach zu wenig für eine Spielezeitschrift. Statt dessen Previews, Previews, und noch mehr Previews. Sie mögen in manchen Fällen ja berechtigt sein, z.B. bei den neuen Spielen von Lucasfilm, Sierra oder SSI. Überflüssig sind Previews allerdings bei der Masse an Spielen, die allenfalls Durchschnitt sind. Ein weiterer Nachteil von Previews ist, daß sie nach einiger Zeit nur schwer wiederzufinden sind. Wenn ich mir ein Spiel Monate nach dem Erscheinen zulege (weil es dann preislich einigermaßen erschwinglich ist) schaue ich normalerweise in den Index des Jahressonderhefts und – siehe da, aha 11/91, ein einseitiger Test. Daß aber zwei Ausgaben zuvor ein ausführliches, mehrseitiges Preview über das besagte Spiel erschien, bekommt man nur durch Zufall (oder mühsames Suchen) mit. Mein Vorschlag: weniger und gezielt ausgesuchte Previews, statt dessen längere Tests. Erik Stelling, Hamburg

Um eines gleich vorneweg zu nehmen Erik: Natürlich sind wir eine Testzeitschrift, und somit liegt auch unser Schwerpunkt beim Spieletesten. Allerdings wollt Ihr (wir natürlich auch) möglichst aktuell und frühzeitig über kommende Software informiert werden. Aus diesem Grund gibt's die ausführlichen "Previews". Zugegeben, in Ausgabe 10/92 herrscht ein klares Mißverhältnis zwischen Tests und aktuellen Berichten. Leider trudelten in dem betreffenden Monat nur wenig vielversprechende Testmuster in der Redaktion ein, dafür gab es um so mehr interessantes Preview-Material. Wie gut oder wie schlecht ein Spiel ist, stellt sich allerdings erst beim Test heraus – und nicht früher. Uns würde interessieren, wie andere Leser über Previews denken – schreibt uns zu dem Thema. *mh*

Zeitzahn

A propos Spiele und die allgemeine Euphorie über MS-DOS. Natürlich sind die neuen Spiele super und lassen das Herz höher schlagen. Ich persönlich finde die Tendenz, daß immer mehr Spiele eine gewaltige Rechenpower voraussetzen, absolut nicht richtig. Natürlich fallen die Preise, aber was hilft das dem Benutzer, wenn er sich beinahe jedes Jahr einen neuen Rechner kaufen muß. Beispiel gefällig: Vor nicht langer Zeit galten 368SX für Spiele als durchaus ausreichend, bald mußten es normale 386er sein und jetzt sollte es schon ein 486er sein. Ich denke, hier läuft etwas in die falsche Richtung! Dies ist allerdings durch das veraltete Konzept der PCs bedingt und schwer zu umgehen. Ein Spielemagazin sollte diese Entwicklung auch einmal kritisch bewerten. Ich sehe schon wieder die Tests der neuesten Spiele à la Wing Commander: "Grandios, wahnsinnig etc., man braucht zwar einen 486er, dafür ist das Spiel super." Und die Eltern werden von ihren Kindern wieder aufgefordert, einen neuen Rechner zu kaufen, da der "alte" schon wieder zu langsam sei! Durch diese Entwicklung verlieren manche langsam das Gefühl für die Realität. Im Leben kann man auch nicht einfach sagen: "Mein Auto ist jetzt zwei Jahre alt und das neue viel besser, also muß ich ein neues haben." Dazu kommt noch der Speicherbedarf der neuen Spiele. Wenn ein Spiel 20



MByte auf der Festplatte braucht, dann hört für mich der Spaß auf. Auf eine Platte mit 100 MByte gingen dann gerade fünf Spiele. Wenn diese Entwicklung so weiter geht, erwarte ich für 1993 als Voraussetzung: P5, 500-MByte-Platte, Hyper-VGA, CD, etc. Ob das sinnvoll ist, möchte ich Euch überlassen.

Simon Dabringhaus, Homburg

Lieber Simon, sicher hast Du recht. Irgendwo läuft was in die falsche Richtung. Es ist frustrierend zu sehen, daß der neu erworbene High-End-PC nach spätestens 12 Monaten von der technischen Entwicklung überrollt wird. Allerdings sind wir an der derzeitigen Entwicklung alle selbst schuld. Immerhin stellen wir ja an ein modernes Computerspiel immer höhere Anforderungen. Ein Unterhaltungsprogramm der 90er hat scheinbar nur dann den gewünschten Erfolg (sprich: verkauft sich), wenn noch mehr Grafik, noch mehr Sound und möglichst auch noch Sprache geboten wird, die durch immer bessere High-Tech-Maschinen teuer erkauft werden muß.

Eine Entwicklung, die nicht uneingeschränkt zu begrüßen ist. Leider erstickt der Spielspaß oftmals an der Techniklast *mh*

Gelungene CSS-Messe

Auch dieses Jahr haben wir einen Besuch auf der CSS-Computermesse in Köln gewagt. Verwundert, daß die Kassenschlangen nicht wie im letzten Jahr bis zum Dom reichten, traten wir ins Gedränge. Von Prospekten überschüttet, zog unsere Gruppe zu den Turbokarten, vorbei an kitschig besprühten Disketten und beeindruckenden 3-D-Animationen. Bald kam Langeweile und Ungeduld auf, und wir wanderten in Richtung Spielebereich. Meine Stimmung stieg, als ich 'ne Runde "Mario-Kart" zocken konnte. Doch was gab es sonst noch? Am Kalkostand angekommen, wurde man schlagartig mit CD-Musik bestürmt. Bis endlich mal eines der Mega Drives frei war, mußte man ziemlich lange ausharren. Nach stundenlangem Gezocke, Gegucke und Gerede befanden wir uns dann müde, aber happy wieder auf dem Heimweg. Auch wenn diesmal alles nicht so umfangreich war, hat es mir doch sehr gut gefallen.

Sebastian Maier, Wuppertal

Bunt & Billig

Seit dem ersten Erscheinen von *POWER PLAY* bin ich Abonnent. Eure Zeitschrift gefällt mir noch heute – nicht zuletzt wegen der kritischen und kompetenten Spieletests. Doch mehrere Dinge verschlechtern sich seit einiger Zeit. Mein wichtigster Kritikpunkt: das Design bzw. das Layout. Seit etwa einem Jahr ist es dermaßen chaotisch, billig und unseriös geworden, daß ich mich als 20jähriger Student fast schäme, die *POWER PLAY* in der S-Bahn aufzuschlagen. Zu diesem wirren Erscheinungsbild haben mehrere Änderungen beigetragen: die verschiedenfarbigen, unruhigen Hintergründe (Farbblöcke, oft Fotos), die gezackten bzw. gestrichelten Rahmen und Kästen und die oft riesigen, knallbunten Überschriften mit uneinheitlichen Schrifttypen. Ein weiteres Ärgernis ist, daß Text im Verhältnis zu Fotos und anderen Designelementen immer weniger wird. Ihr bringt in letzter Zeit immer mehr Screenshots, die entweder uninteressant sind, schon in früheren Ausgaben zu sehen waren oder sich ähneln wie ein Ei dem anderen.

Stefan Greßhammer, Murnau

Das passende Thema im richtigen Augenblick: Wie nicht zu übersehen war, wurde das *POWER-PLAY*-Layout in der letzten Ausgabe auf ein neues DTP-Verfahren umgestellt. Aller Anfang ist schwer, doch mit der neuen Technik stehen der Bildqualität und dem Layout neue Bereiche offen. Das mit Schriftvielfalt und farbenfroher Aufmachung ein unseriöses und chaotisches Erscheinungsbild einhergeht, kann ich nicht nachempfinden. Im Gegenteil, mit einer durchdachten Farbwahl steigt Übersichtlichkeit und Aufmachung der Ausgabe. Außerdem sind wir ein Spiegel des Spielemarktes und durch gestiegene technische Möglichkeiten werden die neuen Programme immer farbenfroher. Zum Verhältnis Text – Bilder sei bemerkt, daß hier immer noch die gleichen Kriterien wie vor einem Jahr gelten. Auf jeder Testseite warten also mindestens 4 KByte Text auf den Leser.

Übrigens: Wenn Du als 20-jähriger Student schon Probleme hast, die *POWER PLAY* in der S-Bahn zu lesen – Wo liest Du sie als 40jähriger Manager? *cd*

PC-Spiele

Ich frage mich schon seit langem, ob es nicht möglich ist, einige gute Ballerspiele auf MS-DOS zu übersetzen. Spiele wie Alienbreed, Wolfchild, Turrican I + II, R-Type etc. Ich kann ja nicht jedesmal zu meinem Freund gehen und sagen: "Hey mach mal Platz, ich will jetzt Alienbreed spielen." Also warum werden solche Spiele nicht auf MS-DOS umgesetzt? Oder sollte ich sie übersehen haben?

Marcus Rathmann, Gindo

Programmierer und Spielehersteller tun sich aus mehreren Gründen schwer, schnelle Ballerspiele für den PC umzusetzen. Zum einen gibt's technische Schwierigkeiten, denn ein PC ist nicht gerade für ultraflottes Scrolling berühmt und das ist für Actionknallerein eine Grundvoraussetzung. Zwar kann man mit diversen Tricks auch ein sanftes Scrolling aus einer VGA-Karte herauskitzeln, aber Rechen-Power ist unerläßlich. Der zweite, und wahrscheinlich viel wichtigere Grund: Actionspiele verkaufen sich auf dem PC besonders schlecht. Die meisten PC-Besitzer lechzen nach Rollenspielen, Simulationen und Adventures. *mh*

Spiel mit Virus

Wenn ich mir ein Spiel kaufe und mein Viruskiller laut "Achtung, du User! Hier ist 'n Virus" brüllt, was ist zu tun? Laut "Oh Nein" brüllen oder es zurückbringen?

Roger Wassner, Ludwigshafen

Auf alle Fälle zurück damit! Ein virusverseuchtes Originalprogramm sollte der Hersteller umtauschen – allerdings nur, wenn der Virus auf dem Original auftauchte (in diesem Fall sollten einige andere Originaldisketten ebenfalls verseucht sein, was sich mit Scannerprogrammen überprüfen läßt) und nicht erst auf Deinem Computer infiziert wurde. *mh*

Der Thrustmaster-Joystick

Da ich im Moment zuviel Geld habe, möchte ich mir einen Thrustmaster-Joystick kaufen. Leider weiß ich über diesen Joystick einfach noch zu wenig und möchte nun einige Fragen stellen: Hat der Thrustmaster-Joystick überhaupt Zukunft? Wie steht es mit dem Gashebel und den Fußpedalen?

Dominik Assig

Ich möchte mir für meinen PC einen Joystick kaufen, weiß aber nicht welchen. Da ich den ELITE-plus-Raumgleiter und das WING-COMMANDER-Schiff steuern möchte, sollte es (denke ich mir – ich erhoffe ja erst noch von Euch Rat) ein analoger Joystick sein. Nun wollte ich mir auch noch GODS kaufen. Kann man ein Jump'n'Run mit einem analogen Joystick steuern? Ist der Thrustmaster angebracht oder eignet sich der ausschließlich für Flugsimulatoren? Übrigens wolltet Ihr Euch doch allen Joysticks "in einer der nächsten Ausgaben ausführlich widmen!" (siehe Leserbrief 1/92, Seite 82)
Außerdem habt Ihr in der Ausgabe 9/92 auf Seite 18 von CD-ROM und CD-I gesprochen. Ich dachte immer "CD-ROM ist das mit den CDs und aus", aber CD-I habe ich noch nie gehört. Könnt Ihr mir diese beiden Systeme genau erklären?

Benjamin Kaufner, Coburg

Der Thrustmaster (inklusive der Fußpedale und des Gashebels) hat sicher Zukunft. Immerhin wird der Stick von immer mehr Spielen (z.B. *Aces of the Pacific, F15 Strike Eagle 3, Car & Driver*) unterstützt. Allerdings lohnt sich die Ausgabe (komplett immerhin rund 800 Mark) nur für einen echten Simulationsfan, denn für andere Spiele eignet sich der Thrustmaster denkbar schlecht. Gods läßt sich aber mit jedem besseren Analogstick problemlos spielen. *mh*

Das CD-I von Phillips ist ein CD-Konsole, die ähnlich wie das CDTV von Commodore aufgebaut ist. Allerdings gibt es für das CD-I schon jetzt mehr Spiele als für Commodores Konkurrenten. Einen ausführlichen Bericht mit technischen Informationen und verfügbarer Software wird es in der neuen CD-Rubrik geben. *cd*


030 694 48 62
DIE TRAUMFABRIK
030 693 72 45
040 490 83 94
Alone in the Dark
PC 89,95* AMIGA 74,95*
Strike Commander
PC 89,95* CD-ROM i.V.
Über 2000 lieferbare Spiele
Software zum Anfassen
Berlins allergrößtes Lager
!! Seit 30.10.92 auch in Hamburg !!
1000 Berlin 61
Mittenwalder Str. 47
100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Versandzentrale und Ladengeschaft
Montag - Freitag 10 - 18.30 h
Samstag 10 - 13.30 h
Langer Samstag 10 18.00 h
DIE TRAUMFABRIK
Der Softwaretempel
2000 Hamburg 20
Osterstr. 50
300m vom U-Bahnhof Osterstraße
Ladengeschäft
Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames
Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service
Himmlische Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner , Filialleiter und
Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen
Team zu arbeiten und/oder Räumlichkeiten zu bieten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse
030/6944156
Info-Anrufbeantworter
030/6944256
Fax-Line
>>> Task Force 1942 <<<
PC 99,95* AMIGA i.V.
>>> Dark Sun <<<
PC 74,95* AMIGA 69,95*
LÖSUNGSBÜCHER
BRETTSPIELE UND ROLLENSPIELE
Heute bestellt Gestern geliefert ?!
Himmmmlische Preise
Einfach probieren und Staunen
Himmmmlische Läden

030 694 48 62 — DIE TRAUMFABRIK — 030 693 72 45 / 040 490 83 94

Spiele GmbH

GAME BOY

Titel	Preis	Titel	Preis
Game Boy inc. Tetris 1 Jahr Garantie	149,95	Dynablasters dt	69,95
Addams Family us	69,95	F-15 Str. Eagle us	69,95
Adventure Island dt	69,95	Faceball 2000 us	69,95
Amazing Tator us	69,95	Fighting Simul. us	69,95
Asteriods us	69,95	F Fantasy Lg 1 us	84,95
Batman 2 dt	69,95*	F Fantasy Lg 2 us	84,95
Battletoads dt	69,95	F Fantasy Adv us	84,95
Blues Brothers dt	69,95*	Flintstones us	69,95*
Bonks Adventure us	69,95*	Hook us	69,95*
Boulder Dash us	69,95	Jack Nickl. Golf us	69,95*
Boxxle 2 us	69,95	Kick Off dt	69,95
Castelian us	69,95	Lemmings us	69,95*
Castlevania 2 dt	69,95*	Looney Tunes us	69,95*
Duck Tales dt	69,95	Marble Madness us	69,95
		Mega Man 2 us	69,95

World of Illusion

And the Mickey Mouse continues ... MD 114,95* GG i.V.

Titel	Preis	Titel	Preis
Mega Man 3 us	69,95*	Speedball 2 us	69,95*
Mickey Mouse dt	69,95	Star Wars us	69,95*
Mickys D Chase us	79,95	Super Mario 1 dt	59,95
Monopoly us	79,95	Super Mario 2 ??	69,95*
Nemesis 2 dt	69,95*	Sword of Hope us	79,95
Nobunagas Amb. us	84,95	Tiny Toons 1 dt	79,95
Parodius dt	69,95	Track Meet dt	69,95
Populous us	79,95*	Track & Field dt	69,95
Pyramids of Ra us	69,95*	Turtles 2 dt	69,95
Prince of Persia us	69,95	Turrican dt	69,95
Rampart us	79,95*	Ultima-Runen.. us	69,95
Rolans Curse 2 us	69,95	Univers. Soldiers dt	69,95*
Sagaia jp	79,95	Wizardry us	84,95*
Shanghai us	69,95	WWF Wrestling 2	69,95*
Simpsons dt	69,95	Xenon 2 us	69,95

\+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

SUPER NINTENDO

Titel	Preis
SUPER NINTENDO Dt. inc. Super Mario Joypad Scart-Kabel 1/2 Jahr Garantie	299,95
SUPER NINTENDO 60 Hz inc. Super Mario 2 Joypads Scart-Kabel 1 Jahr Garantie	449,-
ADAPTER für US und Jp. Spiele	49,95
ACTION REPLAY PRO	149,95
JOYPAD (auch am dt. Super Nintendo mit Dauerfeuer + var. Geschwindigkeiten	59,95
MARIO PAINT dt. inc. Mouse	119,95
STREETFIGHTER-2-JOYBOARD (lauffähig auch am dt. Super Nintendo)	199,95
Act Raiser us	139,95
Addams Family us	139,95
Advanced Military Commander 1 jp	149,95
Adventure Island us	139,95
American Gladiators us	139,95*
Arcana us	139,95
Axelay dt	129,95*
Battletoads jp	139,95*
Bulls vs Lakers us	139,95*
Castlevania 4 dt	129,95
Chuck Rock us	139,95*
David Crane's Amazing Tennis us	139,95
Desert Strike us	139,95
Dinosaurs (Dino-City) us	139,95
Dragons Lair us	139,95*
Dungeonmaster us	149,95*
Dynablasters (Bomber Boy) jp	139,95*
Equinox jp	139,95*
Ex-Mutants jp	139,95*
F-15 Strike Eagle us	149,95*
Faceball 2000 us	139,95
Fatal Fury jp	139,95*
Final Fantasy Legend 2 us	149,95
Final Fantasy Legend Mystic Quest us	109,95
Full Metale Planete jp	139,95*
F-Zero dt	109,95
Gods us	139,95*
Hit the Ice us	139,95*

Über 2000 lieferbare Spiele

SUPER NINTENDO

Titel	Preis
Hook us	139,95*
Joe & Mac dt	129,95
Jimmy Connors Tennis us	139,95*
John Madden Football us	139,95
King of Monsters us	139,95
Lemmings 1 dt	139,95
Master of Monsters jp	149,95*
Mech Warrior us	139,95*
Mickey Mouse Mystical Quest ??	139,95*
Might & Magic 2 us	149,95*
NHLPA Hockey (EA Hockey) us	139,95*
Out of this World us	149,95*
Parodius dt	129,95*
PGA Golf 1 us	139,95
Pilot Wings dt	109,95*
Pipe Dream jp	139,95
Populous 1 dt	139,95*
Populous 2 jp	139,95*
Prince of Persia dt	129,95*
Railroad Tycoon us	149,95*
Rampart us	139,95
Romance of three Kingdoms 2 us	149,95
Shadow of the Beast us	139,95*
Sim City dt	139,95
Sim Earth us	149,95*
Soul Blader us	139,95
Spiderman vs X-Men dt	129,95*
Spindizzy Worlds jp	129,95
Streetfighter 2 dt	119,95
Super Aleste (Space Megaforce) us	139,95
Super Baseball 2020 us	139,95*
Super Battletank us	139,95
Super Dunk Shot (NCAA Basketball) us	139,95
Super Ghouls n Ghosts dt	129,95*
Super Mario Kart us	139,95
Super Pang jp	139,95
Super Pinball (Dragons Fury) jp	139,95*
Super Play Action Football us	139,95*
Super Probotector dt	129,95

Software zum Anfassen

SUPER NINTENDO

Titel	Preis
Super Shanghai jp	139,95*
Super Smash TV dt	129,95*
Super Soccer dt	109,95
Super Star Wars us	139,95*
Super SWIF jp	139,95*
Turtles 4 dt	129,95
Ultima 6 us	149,95*
Ultimate Football us	139,95*
Ultrabots us	139,95*
Warpspeed jp	139,95*
Wing Commander 1 us	139,95*
Wings 2 (Sky Mission) us	139,95
Wizardry 5 ??	139,95*
WWF Superstars 1 dt	139,95
Zelda 3 dt	109,95

» Final Fantasy «

Der Klassiker unter den Klassiker-Rollenspielen ... Serie. Leider nur für SNES-Freaks erhältlich.

NEO GEO

Titel	Preis
Neo Geo RGB o. PAL m. 1 Joypad + Netzteil	749,-
Art of Fighting	349,95
Baseballstars 2	349,95
Burning Fight	349,95
King of Monsters 2	349,95
Last Resort	349,95
Mutation Nation	329,95
Ninja Commando	349,95
Robo Army	299,95
SenGoKu 2	349,95
Soccer	349,95
View Point	399,95
World Heroes	399,95

Berlins allergrößtes Lager

SA 19.12. TOUCHDOWN 12 UHR



1000 Berlin 61
Mittenwalder Str. 47

100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Versandzentrale und Ladengeschäft

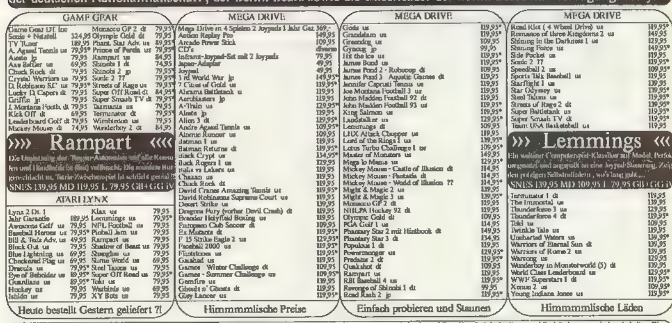
Montag - Freitag 10 - 18.30 h
Samstag 10 - 13.30 h
langer Samstag 10 - 18.00 h

2000 Hamburg 20
Osterstr. 50

300m vom U-Bahnhof Osterstraße
Ladengeschäft

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames
Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

Am Sonnabend dem 19.12. 12 bis 13 Uhr erwartet Euch FOOTBALL TOTAL in der Berliner Traumfabrik. Wir stellen sämtliche Footballspiele vor. Zu Eurer fachkundigen Beratung stehen außerdem leibhaftige Spieler und Trainer der deutschen Nationalmanschaft , der Berlin Bears sowie die Cheerleader der Berlin Bears zur Verfügung. See ya



GAME GEAR

Titel	Preis	Titel	Preis
Game Gear DT. inc Sonic + Netzteil	324,95	Monaco GP 2 dt	79,95*
		Olympic Gold dt	79,95
TV Tuner	189,95	Phant. Star Adv. us	89,95*
A. Agassi Tennis us	79,95*	Prince of Persia us	79,95*
Aleste jp	79,95	Rampart us	84,95
Axe Battler us	69,95	Shinobi 1 dt	74,95
Chuck Rock dt	79,95	Shinobi 2 jp	79,95*
Crystal Warriors us	79,95	Sonic 2 ??	79,95*
D. Robinson SC us	79,95*	Streets of Rage us	79,95*
Lucky D. Capers dt	79,95	Super Off Road dt	84,95*
Griffin jp	79,95	Super Smash TV dt	79,95*
J. Montana Footb. dt	79,95	Tazmania us	79,95
Kick Off dt	69,95	Terminator dt	79,95*
Leaderboard Golf dt	79,95	Wimbledon us	79,95
Mickey Mouse dt	74,95	Wonderboy 2 dt	84,95

»»» Rampart «««

SNES 139,95 MD 119,95 L 79,95 GB+GG i.V.

ATARI LYNX

Titel	Preis	Titel	Preis
Lynx 2 Dt. 1 Jahr Garantie	189,95	Klax us	79,95
		Lemmings us	79,95*
Awesome Golf us	79,95	NFL Football us	79,95
Baseball Heroes us	79,95*	Pinball Jam us	79,95
Bill & Teds Adv. us	49,95	Rampart us	79,95
Block Out us	79,95	Shadow of Beast us	79,95
Blue Lightning us	69,95	Shanghai us	79,95
Checkered Flag us	69,95	Slime World us	69,95
Dracula us	79,95*	Steel Talons us	79,95
Eye of Beholder us	89,95*	Super Off Road us	79,95*
Guardians us	89,95*	Toki us	79,95
Hockey us	79,95	Warbirds us	69,95
Ishido us	79,95	XY Bots us	79,95

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

MEGA DRIVE

Titel	Preis
Mega Drive m. 4 Spielen 2 Joypads 1 Jahr Gar.	369,-
Action Replay Pro	149,95
Arcade Power Stick	109,95
CD's	diverse
Infrarot-Joypad-Set mit 2 Joypads	79,95
Japan-Adapter	49,95
Joypad	49,95
3 rd World War jp	149,95*
7 Cities of Gold us	119,95*
Abrams Battletank u	119,95
Aeroblasters jp	119,95
A-Train us	129,95*
Aleste jp	119,95
Alien 3 dt	119,95*
Andre Agassi Tennis us	109,95*
Atomic Runner us	109,95
Batman 1 us	119,95
Batman Returns dt	119,95*
Black Crypt us	134,95*
Buck Rogers 1 us	129,95
Bulls vs Lakers us	119,95
Chakan us	119,95
Chuck Rock dt	119,95
David Cranes Amazing Tennis us	119,95*
David Robinsons Supreme Court us	119,95
Desert Strike us	139,95
Dragons Fury (vorher Devil Crash) dt	119,95
Evander Holyfield Boxing us	119,95
European Club Soccer dt	109,95
Ex Mutants dt	119,95*
F 15 Strike Eagle 2 us	129,95*
Faceball 2000 us	119,95*
Flintstones us	119,95*
Galahad us	119,95
Games Winter Challenge dt	109,95
Games - Summer Challenge us	109,95*
Gemfire us	139,95
Ghouls n' Ghosts dt	119,95
Gley Lancer us	119,95*

Himmmmlische Preise

MEGA DRIVE

Titel	Preis
Gods us	119,95*
Grandslam us	119,95*
Greendog us	109,95
Gynoug jp	99,95
Hit the Ice us	119,95*
James Bond us	119,95*
James Pond 2 - Robocop dt	109,95
James Pond 3 Aquatic Games dt	119,95
Jennifer Capriati Tennis us	119,95
Joe Montana Football 3 us	119,95
John Madden Football 92 dt	119,95
John Madden Football 93 us	119,95*
King Salmon us	119,95*
Landstalker us	129,95*
Lemmings dt	109,95
LHX Attack Chopper us	119,95
Lord of the Rings 1 us	139,95*
Lotus Turbo Challenge 1 us	109,95*
Master of Monsters us	149,95
Mega lo Mania us	129,95*
Mickey Mouse - Castle of Illusion dt	114,95
Mickey Mouse - Fantasia dt	114,95
Mickey Mouse - World of Illusion ??	114,95*
Might & Magic 2 us	139,95
Might & Magic 3 us	139,95*
Monaco GP 2 dt	119,95
NHLPA Hockey 92 dt	119,95
Olympic Gold dt	109,95
PGA Golf 1 us	114,95
Phantasy Star 2 mit Hintbook dt	149,95
Phantasy Star 3 dt	134,95
Populous 1 dt	119,95
Powermonger us	129,95*
Predator 2 dt	119,95*
Quakshot dt	109,95
Rampart us	119,95
RBI Baseball 4 us	119,95*
Revenge of Shinobi 1 dt	99,95
Road Rash 2 jp	119,95*

Einfach probieren und Staunen

MEGA DRIVE

Titel	Preis
Road Riot (4 Wheel Drive) us	119,95*
Romance of three Kingdoms 2 us	149,95
Shining in the Darkness 1 us	129,95
Shining Force us	149,95*
Side Pocket us	119,95
Sonic 2 ??	119,95*
Speedball 2 us	109,95*
Sports Talk Baseball us	119,95
Starflight 1 us	139,95
Star Odyssey us	139,95*
Steel Talons us	119,95*
Streets of Rage 2 dt	139,95*
Super Battletank us	119,95*
Super Smash TV dt	119,95*
Team USA Basketball us	119,95

»» Lemmings «««

Ein weiterer Computerspiel-Klassiker auf Modul. Perfekt ... angepaßt an eine Joypad-Steuerung. Zeigt den putzigen Selbstmördern , wo's lang geht....

SNES 139,95 MD 109,95 L 79,95 GB+GG i.V.

Titel	Preis
Terminator 1 dt	119,95
The Immortal us	139,95
Thunderforce 3 us	129,95
Thunderforce 4 dt	119,95*
Toki us	109,95
Twinkle Tale us	119,95
Uncharted Waters us	139,95*
Warriors of Eternal Sun dt	139,95
Warriors of Rome 2 us	139,95
Warsong us	129,95
Wonderboy in Monsterworld (5) dt	139,95
World Class Leaderboard us	129,95*
WWF Superstars 1 dt	119,95*
Xenon 2 us	109,95*
Young Indiana Jones us	119,95*

Himmmmlische Läden

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten , bis 200 DM: 6,50 DM , bis 300 DM: 4,50 DM , bis 400 DM: 2,50 DM , darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Bei Vorkasse 50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf dt. SEGA , NINTENDO , SOUNDBLASTER , LYNX und NEO GEO Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind , für Euch geschaltet . Quält Euch der Wissensdurst besonders , versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Etliche Games waren trotz diverser Termine bei Anzeigenschluß (12.11.) noch nicht lieferbar , sind aber inzwischen hoffentlich eingetroffen (wenn die Hersteller zur Abwechslung wenigstens den 2. bzw. 3. Termin einhalten). Seid Ihr in Berlin oder Hamburg besucht bitte unsere zentral gelegenen Ladengeschäfte.



Videospiel-sendung

Auf dem französischen Sender "FR 3" kommt jeden Sonntag um 10 Uhr eine super Computer- und Videospielsendung, die in Zusammenarbeit der französischen Zeitungen "Tilt" und "Consoles +" produziert wird. Warum fragt Ihr nicht noch ein paar andere Computer- und Videospielmagazine, ob sie mit Euch zusammen ebenfalls so eine Sendung machen möchten. Ich fände das super und meine, Ihr hättet sehr große Einschaltquoten.

Dennis Mender

Klar, eine Fernsehshow über Computer- und Videospiele fänden wir auch toll. Es sollte mich nicht wundern, wenn wir zumindest im Lauf des nächsten Jahres eine ähnliche Sendung im deutschen Fernsehen haben würden

Zukunftsvision

Ihr könntet etwas mehr über Spiele unter Windows 3.X berichten, denn Windows wird das Betriebssystem der Zukunft – DOS ist out.

Wolfgang Stolber A-Gallneukirchen

Es mag schon sein, daß Windows das Betriebssystem der Zukunft wird – Das altbekannte Microsoft DOS ist zur Zeit keinesfalls out. Um auch das letzte Quentchen Rechenpower aus dem Computer herauszuholen, programmieren die Spieldesigner maschinennah. Die Nachteile von Windows: hoher Programmieraufwand, sinkende Rechen-Power und eine schlaffe Grafikausgabe disqualifiziert Windows bis jetzt für Simulationen und Adventures. Deshalb gibt es bis jetzt hauptsächlich Strategie- und Grübelspiele die unter der grafischen Benutzeroberfläche Windows laufen. Doch die Zukunft sieht gut für echte Windows-Applikationen aus. Durch das Zusammenrücken von Windows und dem Macintosh-Betriebssystem System 7 vereinfacht sich der Programmieraufwand enorm Bestes Beispiel ist der ultimative Strategiehit *RoboSport* von Maxis. *cd*

PC aufrüsten oder Konsole?

Nehmt einmal an, Ihr hättet einen 286er mit Herculeskarte ohne Soundkarte und mit einer 40-MByte-Platte. Außerdem habt Ihr 500 Mark und wollt in Zukunft das Taschengeld in Spiele verwandeln. Würdet Ihr Euren Computer aufrüsten oder Euch ein Videospielsystem kaufen? Ich spiele gerne Simulationen, Adventures und Spiele wie Populous. Außerdem lege ich Wert auf gute Grafik sowie Sound und Spielbarkeit. Was brauche ich, wenn ich auf meinem PC ordentlich spielen will und was würde es ungefähr kosten?

Stefan Schuster Ostfildern

Eigentlich eine klare Sache: Wenn Du vor allem Simulationen und Adventures magst, kommst Du um einen PC nicht herum. Leider lohnt sich ein "Aufrüsten" Deines PCs kaum. Die meisten Spiele, die heutzutage für einen PC erscheinen, laufen zwar auf einem 286er, aber erst mit einem 386er oder gar 486er machen die Programme auch Spaß. Da die Hardwarepreise fast täglich fallen, ist eine Preisangabe unmöglich. Ein gut ausgestatteter 486er kostet derzeit rund 3000 Mark. Kleine Kisten sind günstiger zu haben. *mh*

Der Rasenmähermann

Kann man eine Virtual Reality-Ausrüstung, wie im Film zu sehen war, schon im Computerfachhandel kaufen?

Holger Lowke Peine

Bevor Du im Virtual-Reality-Shop einkaufen gehst, wird es die eine oder andere *POWER PLAY* geben. Die gesamte Cyberspace-Hardware steckt noch in den Kinderschuhen Außer einigen verstreuten Experimentallabors kann sich bis jetzt noch niemand die sündhaft teure Hardware leisten. Das muß aber nicht mehr lange so bleiben, Computerbranchenriese IBM bastelt fleißig an einem Cyberspace-Homesystem, daß im nächsten Jahr vorgestellt werden soll. Erste Ansätze serienmäßig hergestellter Cyberspace-Hardware kommen von Nintendo: Der Power Glove, ein Handschuh auf Infrarotbasis, ist in Japan bereits erhältlich. Die Cyberspace Optik wird mit einer 3-D-Brille zu bestaunen sein. *cd*

POWER TIPS



Heft 1/93

Power-Tips

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str.2
8013 Haar bei München



Rampart (MS-DOS)

Frustriert, daß die Klinge nicht fällt? Hier der optimale Hinweis für Sadisten. Seid Ihr im Mehrspielermodus und die Klinge klemmt, dann drückt schnell mehrmals auf Enter und wartet ab, was passiert. Samuel Collard aus Schwäbisch Hall hat's rausgefunden.

Premiere (Amiga)

Wenn Ihr Core-Designs neuestes Werk durchspielen wollt, dann gebt einfach im Hauptscreen nach dem Vorspann das Wörtchen "SPARKPLUGS" ein. Nun habt Ihr nicht nur Leben in Hülle und Fülle, sondern dürft Euch auch mit der Space-Taste in den nächsten Level beamen. Michael Siedlaczek aus Augsburg hat's für uns ausprobiert.

Heimdall

Geht Euch die Puste aus? Kein Problem, wenn Ihr dem Ratschlag von Harald Knaus aus Gröbming folgt. Man drücke einfach die Tasten "Shift + Q" und schon ist man wieder auf dem Schiff. Diese Notbremse funktioniert übrigens an jeder Stelle im Spiel.



Das Schwarze Auge

Ein Kartensatz der Extraklasse erreichte uns von Ugo Orzinculo aus Buchholz. Da wir nicht alle Städtekarten in dieser Ausgabe unterbringen können, geht's nächsten Monat weiter.

Alles wird teurer – haben wir uns gedacht und die Prämienpreise für unsere POWER-TIPS erst mal der allgemeinen Inflation angepaßt. Alles Wissenswerte findet Ihr rechts im Kasten.

Die zweite Neuerung: Doc Bobo geht in Pension. Uns erscheint die jetzige Lösung nicht mehr ganz zeitgemäß. Ihr stellt Eure Fragen, wir veröffentlichen sie und drehen dann gemeinsam am Däumchen bis vielleicht eine Antwort kommt. In Zukunft werden wir Eure Fragen sammeln und aufmerksam auswerten. Immer wenn sich ein "Fragentrend" entwickelt, das heißt, mehrere Leute haben die gleichen Probleme, wird die *POWER PLAY*-Redaktion diese Fragen direkt beantworten. Zusätzlich werden wir in regelmäßigen Abständen eine aktualisierte Liste aller bisher veröffentlichten Tips und Tricks abdrucken. Klemmt das Sprite oder ist das Dungeon zugemauert, dann genügt ein kurzer Blick und Ihr wißt, in welcher Ausgabe die Antwort steht.

Wie immer sind uns natürlich weitere Verbesserungsvorschläge von Euch willkommen.



Thorwal:

R1 = Hafen: Prem, Vaermhag, Merske, Efferdun

Reisepunkt Fährstation Tjoila

1 = Bürgermeister Hetmann Tronde
2 = Windmühle

Bank
Markt der Windzwinger
Zeughaus
10 = Werft
11 = Beilunker Reiter (Post, nicht in diesem Spiel)
Ottaskin der Sturmkinder

14 = Immanstadion
15 = Botschaft des Reichs
16 = Tor (Garaldsson I.)

G1 = Gasthof Nordwind
Gasthof Hetmann Oreme
G3 = Gasthof Zum Brunstigen Eber
G4 = Gasthof Eljerd's Trunk
G5 = Gasthof Goldener Aal
G6 = Gasthof Am Enterhaken

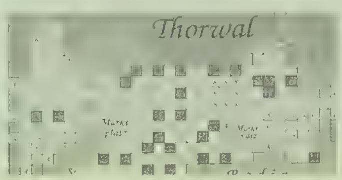
H = Hotel · G = Gasthof · T = Taverne
Hotel Bei Morissa
Hotel Goldener Apfel
H3 = Hotel Vier Winde
H4 = Hotel Schwert und Zauberei

B2 = Taverne Sturmfels-Keller
B4 = Taverne Glücklicher Zechpreller
Taverne Betrunkener Kaiser
Taverne Der Letzte Held
Taverne Drachenschiff
B8 = Taverne Verlorener Heller
B9 = Taverne Roter Morgen

Haus ist verschlossen. Wollen Sie einbrechen?

Haus ist bewohnt.

Legende



T1 = Perainе Tempel
T5 = Swafnir-Tempel

Schmiede Hercach der Klinge

L5 = Krämerladen Torbrand Garaldsson III

W1 = Waffenladen Grollo, Sohn des Gumbald
W2 = Waffenladen Lukolf der Leise

K1 = Kräuterladen Minna Muspotniken



Serske:

G1 = Gasthof Orknase
S1 = Schmiede Laske Hasgarsson



Merske:

R1 = Hafen: Thorwal, Efferdun, Serske
R2 = Reisepunkt Serske
R4 = Reisepunkt Efferdun

G1 = Gasthof Seeblick

S1 = Schmiede Gorm Harnik

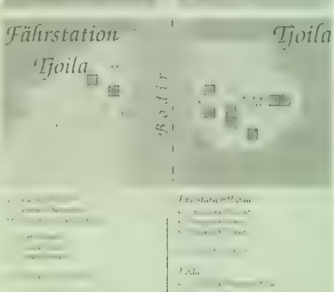
L1 = Krämerladen Arnano Despogen

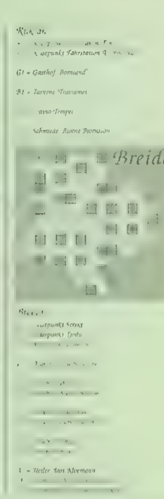












Peilinen:

R2 = Reisepunkt Rovamund



...werden wir auch in Zukunft nicht verschenken. Dafür müßt Ihr Euch schon etwas anstrengen und einen sauberen Tip-des-Monats hinlegen.

Alles wird teurer, die Löhne stagnieren, die Inflation galoppiert. Wenn schon die Politiker keine Lösung wissen, dann wollen wenigstens wir Euch etwas unter die Arme greifen und das angeschlagene Spielekonto aufpolstern. Aus diesem Grund werden wir ab dieser Ausgabe Eure Löhne drastisch erhöhen.

Unsere beiden "Tips des Monats" werden ab sofort mit **777 MARK** belohnt. Egal ob Ihr also für Computer oder Konsolen in Aktion tretet, in jedem Fall sind die nächsten Spieleinkäufe gesichert. Natürlich gehen auch alle anderen veröffentlichten Einsendungen nicht leer aus, sondern werden wie bisher je nach Genauigkeit und Aufwand entlohnt. Für kleine Cheats gibt's bis zu 40 Mark, größere Einsendungen, Karten und Lösungen werden mit bis zu 777 Mark belohnt. In welchem Ausmaß sich Euer Konto füllt, hängt ganz alleine von der Qualität und Aktualität der Einsendungen ab. Eine Schritt-für-Schritt Lösung von *Maniac Mansion* mag aus nostalgischen Gründen ganz nett sein, hat aber z.B. keinerlei Chancen ein Tip des Monats zu werden.

Spielregeln

Der Bessere gewinnt. Wer also seine Zeichnungen nicht mit Kugelschreiber auf gebrauchtem Butterbrotspapier abliefert, hat schon mal bessere Karten. Auch eine leserliche Handschrift oder Maschinentexte sind sehr willkommen bei unserer Schreib-Fee, die schließlich alle Texte in den Computer tippen muß. Wer über eine Textverarbeitung verfügt, schickt seine heißen Informationen am besten gleich auf Diskette an uns. Werdet nicht nervös, wenn die Lösungen nicht sofort erscheinen. Alle werden gelesen, archiviert und im Bedarfsfall verwendet. Wenn Ihr ganz sicher gehen wollt, dann ruft einfach montags in der Redaktion an. Wenn Ihr nicht auf Eure Kunstwerke verzichten möchtet, dann genügt ein kleiner Hinweis auf dem Brief und wir schicken alles nach getaner Arbeit an Euch zurück.



Rovamund:

R1 = Reisepunkt Merske
R2 = Reisepunkt Nordvest

G1 = Gasthof Zollhaus
G2 = Gasthof 'Grenzwacht'

B1 = Taverne 'Immansieg'
B2 = Taverne 'Silberner Becher'

T2 = Travia Tempel

A1 = Heiler Firunya Gelling

S1 = Schmiede 'Kivas Egaale'

W1 = Waffenladen 'Hammas el Kabir'

L1 = Kramerladen 'Elgor von Arohn'

K1 = Kräuterladen 'Pontigo Arrakis'



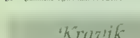
Nordvest:

B1 = Taverne 'Zum Ritter'

T1 = Rondra Tempel

A1 = Heiler Bardi Birra

S1 = Schmiede 'Rondriane von Seitz'





Nordvest:

R1 = Reisepunkt Nordvest
R2 = Reisepunkt Skellen

B1 = Taverne 'Eichenstumpf'



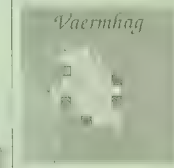
Skelellen:

G1 = Gasthof 'Letzte Rast'

B1 = Taverne 'Orkschädel'

T1 = Peraine-Tempel

S1 = Schmiede 'Tuunne Isleifsdotter'



Vaermhag:

R1 = Hafen 'Thorwal, Varnheim'
R2 = Reisepunkt Varnheim
R3 = Reisepunkt Thorwal

G1 = Gasthof 'Zum Tempel'

B1 = Taverne 'Küstennebel'

A1 = Heiler 'Sendo aus Thorwal'

S1 = Schmiede 'Der Salzerner'

K1 = Kräuterladen 'Alrik Groben'



Varnheim:

R1 = Hafen, Vaermhag, Liasdahl, Ottarje,
R2 = Reisepunkt Daspota
R3 = Reisepunkt Auplog
R4 = Reisepunkt Vaermhag

I = Elaine Windenbeck

G1 = Gasthof 'Herberge Varnheim'
G2 = Gasthof 'Rorlifs Bescheidene Hütte'

B1 = Taverne 'Schwert und Schiff'
B2 = Taverne 'Pelikan'

T1 = Travia-Tempel
A1 = Heiler 'Hernan'

S1 = Schmiede 'Einar Eindrinsson'

W1 = Waffenladen 'Firunja von Olport'

L1 = Kramerladen 'Vandrad der Gerissene'
L2 = Kramerladen 'Olgarda Nordfahrer'

K1 = Kräuterladen 'Lindgard Kravensdotter'



Angbodirtal:

R1 = Reisepunkt Rukian
= Reisepunkt Auplog
R3 = Reisepunkt Angbodirtal
R4 = zur Fährstation Angbodirtal

I = Beorn Hjallasson
G1 = Gasthof 'Am Arvial'

B1 = Taverne 'Piratenschnitte'
B2 = Taverne 'Springender Lachs'

T1 = Efferd-Tempel
T2 = Firun-Tempel

A1 = Heiler 'Ole Ormsson'

L1 = 'Mogdin, Sohn des Hordin'

B1 = Taverne 'Orkschädel'
B2 = Taverne 'Erz und Kohle'
B3 = Taverne 'Alter Häßer'

T1 = Travia Tempel
T2 = Swafnir Tempel

A1 = Heiler 'Jasma Jugvarsdottir'
= Heiler 'Allyron der Elf'
S1 = Schmiede 'Argo, Sohn des Almer'

L2 = Kramerladen 'Thure von Guddasunden'
K1 = Kräuterladen 'Melion Meeans'



Auplog:

R1 = Reisepunkt Fährstation Angbodirtal
R3 = Reisepunkt Vilnheim

G1 = Gasthof 'Beim Hjalgard'
B1 = Taverne 'Schneller Pfeil'

T1 = Phex Tempel

Vilnheim:

R1 = Reisepunkt Auplog
R2 = Reisepunkt Oberorken
R3 = Reisepunkt Phexcaer
R4 = Reisepunkt Bodon

G1 = Gasthof 'Großer Bodir'
G2 = Gasthof 'Glockenspiel'



Bodon

Bodon:

B1 = Taverne 'Zum fröhlichen Ork'

Oberorken

Oberorken:

I = Dungeon
G1 = Gasthof 'Wegrast
G2 = Gasthof 'Schwarzes Gold'

B1 = Taverne 'Ingerimms Feuer
B2 = Taverne 'Ehernes Oxhoft
B3 = Taverne 'Am Bodhir
B4 = Taverne 'Eisenfaust'

T2 = Travia-Tempel

H1 = Heiler Meister Verdis
H2 = Heiler Starkad

S2 = Schmiede 'Rodar, Sohn des Grufalm
Schmiede 'Travradan Jassdel

Waffenladen Morka, Sohn des Gruf...
W2 = Waffenladen Korbaosch, Sohn des Korn

L1 = Krämerladen 'Thure Olvrisson
L2 = Krämerladen 'Fardosch, Sohn des

K1 = Kräuterladen 'Hatja Zhufo

Felsteyn.

R1 = Reisepunkt Oberorken
R2 = Reisepunkt Orkanger
R3 = Reisepunkt Einsiedlersee

G1 = Gasthof Thaldors Ruh

B1 = Taverne 'Lidgrimas Stube
B2 = Taverne '... und Stein

Felsteyn

T1 = Ingerimm-Tempel
T2 = Firun-Tempel
H1 = Heiler 'Throndax
L1 = Krämerladen Schlauer Masgar

Prem

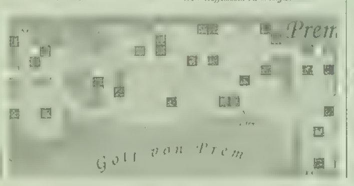
R1 = Reisepunkt 'Kord
S = Hafen: Thorwal, Hjalsinger, Manrin, Kord, Skjal, Tryn, Runinshaven, Ottane

Graugans
Alle Winde
Am Stein
Heimkehr
Hjalskes

...hof 'Premer Hof
Bei Venske
...thof Ottasolm

Rondra-Tempel
H1 = Heiler Anga Orgensdottir
H2 = Heiler Erik Schädelbrecher
H3 = Heiler Thinmar Orn

I = Dungeon: eine verlassene Mine
S1 = Schmiede Der Starke Deorn
Schmiede Orgen Gundridson
W1 = Waffenladen Herm Jurgast



Krämerladen Storko von Groß...
L3 = Krämerladen 'Swafnild Ragnarsdottir

K1 = Kräuterladen Der Liebeszwist



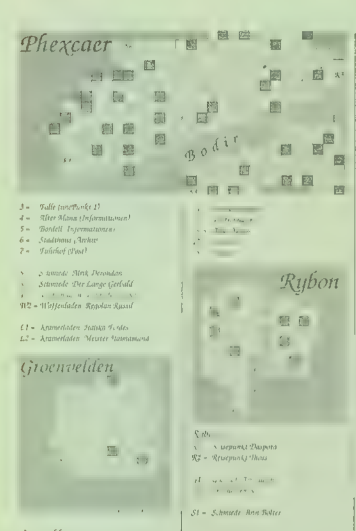
= Reisepunkt Vilnheim
Reisepunkt Einsiedlersee

Gasthof 'Grauer Vogt'
Gasthof Thex Sieben Himmel
Gasthof 'Roter Milan

Taverne Wilder Bodir
Taverne Lämmlein und Wölfe
Taverne Schnapphahn
Taverne 'Am Großen Haus
Taverne Dickspecht

Heiler Mada Hulin 2x.

Tempel (Falle: Überfall)
Spieldatis



Groenvelden
R1 = Reisepunkt Phexcaer
G1 = Gasthof
T1 = Peraine-Tempel

Daspota

Daspota.
Reisepunkt Rybon
R3 = Reisepunkt Varnheim
1 = Wachhaus
Bordell Sonjas
Haken Hugo
5 = Haus der Kapitäne
6 = Tätowierer
8 = Gasthaus Letzte Ruh
9 = Bordell Liebesgeflüster
10 = Lagerhaus
13 = Spielhaus

Wer auf den Geschmack gekommen ist , muß bis zum nächsten Monat warten

King's Quest 6 – Heir Today, Gone Tomorrow

Chris Adam, Astrid und Peter aus München sind die Schnellsten. Auf verschlungenen Wegen fanden sie das Reisetagebuch von Prinz Alexander und teilten es gleich an uns weiter

Hallo, ich bin Alexander, Prinz von Daventry. Ihr kennt mich gewiß noch. Doch halt; wo bin ich hier? Dies muß wohl der Strand der Green Isle sein. Aber wir werden ja sehen ..

Ich nehme aus der Kiste unter der Planke die Münze und aus dem Sand meinen Siegelring. Dann gehe ich ins Dorf. Ich spreche mit dem Lampentrödler und betrete den Händlerladen. Dem Händler zeige ich den Ring und tausche die Münze gegen die Nachtigall. Beim Verlassen nehme ich mir noch ein Minzbonbon. Ich weiß nun, daß ich auf der Isle of the Crown, im Land der Green Isle bin, was mich ungemein beruhigt. Im Buchladen finde ich beim Eingang ein Buch auf einem Tisch und im Regal fällt aus dem Gedichtband ein Liebesvers, den ich aufhebe. Ich spreche mit dem Buchhändler und gehe dann zum Fährmann, halte einen Smalltalk und nehme die Hasenpfote mit. Jetzt kann ich im Händlerladen meinen Ring gegen die Karte tauschen.

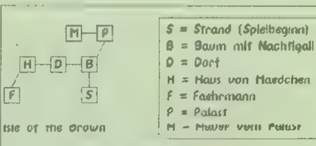
Isle of Wonder

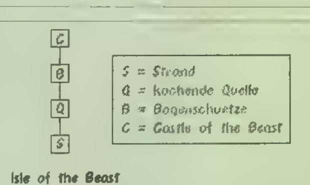
Am Strand beame ich mich mit der Karte auf die Isle of Wonder. Ich lese der Auster aus dem Buch vor und schnappe mir die Perle. Dann angele ich noch den unvollständigen Satz aus dem Wasser. Nun tausche ich beim Händler die Perle gegen den Siegelring. Im Buchladen spreche ich mit Jollo - der Mann im Stuhl - und zeige ihm den Ring. Im Trog auf der Straße finde ich eine Unsichtbarkeitstinte Nachdem mich die Wachen vom Schloß nicht hineinlassen, erzwinge ich mir mit meinem Ring eine Audience beim Vizir. Bei der Abzweigung sitzt auf dem Baum eine Nachtigall mit der ich mich, über die mechanische Nachtigall, anfreunde. Gebe ich ihr den Siegelring bringt sie mir ein Haarband und wenn ich ihr das Gedicht gebe, bekomme ich noch einen Brief von Cassima

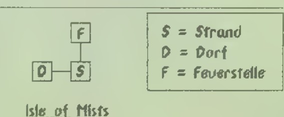
Isle of Sacred Mountain

Auf der Isle of Sacred Mountain nehme ich die Feder und die Blume. Will ich auf der Isle of Wonder nun das Landesinnere erforschen, tauchen fünf Zwerge auf, denen ich mit Hilfe der Blume, der Nachtigall, des Minzbonbons, der Hasenpfote und der Unsichtbarkeitst nte meine Herkunft verschleiere Im Händler aden tausche ich die Nachtigall gegen die Flöte und im Buchladen versuche ich das Buch auf der Theke zu bekommen, worauf ich erfahre, daß der Händler es nur gegen ein wirklich seltenes Buch tauscht Auf der Isle of Wonder gehe ich zum Bücherberg, um solch ein Buch zu finden. Der Wurm fordert jedoch eine Gegenleistung. Betrachte ich das Spinnennetz sehe ich einen Faden. Ich ziehe daran und nehme mir den Papierschnipsel. Auf dem Weg zum Loch-in-der-Wand nehme ich ferner vom Baum im Sumpf eine Milchflasche mit

Ich nehme die verrottete Tomate und spiele den Sonnenblumen auf der Flöte vor,







C
G — M
S — B

S = Strand
B = Buecherberg
M = Morast (Sumpf)
G = Garten (Baby-Traenen)
C = Chessland

Isle of Wonder

V
C — P — H — M
F
S

S = Strand
F = Felswand mit Raetseln
P = Plateau
H = Hoehle
M = Minzblatt
C = Catacomben
V = Stadt der Vogelmenschen

Isle of the Sacred Mountain

woraufhin ich das Loch-in-der-Wand fangen kann. Durch das Tor gelange ich ins Schachbrettland. Die Wachen lassen mich nicht vorbei, doch die rote Königin läßt ihren Schal fallen den ich aufhebe. Wieder durch das Tor und einen Eiskopf-Salat gepflückt, begebe ich mich schnurstracks auf die Isle of the Beast. In die kochenden Quellen werfe ich den Eiskopf-Salat. Dann gehe ich hindurch und nehme die Lampe. Beim Bogenschützen finde ich einen Ziegelstein. Am Strand spreche ich mit dem kleinen grünen Wesen und gebe ihm den unvollendeten Satz, worauf dieses mit mir geht.

Hallo Wurm

Auf der Isle of Wonder bringe ich dem Wurm das kleine Wesen - sein Kind - und erhalte das seltene Buch Dieses bringe ich sogleich dem Buchhändler und erhalte das Zauberbuch. Ich sehe mir die drei darin enthaltenen Zaubersprüche an, um mich auf die Suche nach den noch fehlenden Gegenständen zu machen. Also tausche ich die Flöte gegen die Zunderdose und gehe zur Isle of the Scared Mountain. Dort sehe ich mir die Hieroglyphen in der Felswand genauer an. Die Lösung des Rätsels findet Ihr im Handbuch. Jetzt treten Treppen aus der Felswand, welche ich erklimme. Ich muß noch vier weitere Rätsel lösen um endlich aufs Plateau zu gelangen. Alle Lösungen oder Hinweise findet Ihr im Handbuch

1. Rätsel: Ihr markiert in jedem Wort einen Buchstaben, so daß von oben nach unten das Wort RISE zu lesen ist.

2. Rätsel: Ihr gebt die entsprechenden Symbole für das Wort SOAR ein.

3. Rätsel: Numeriert Ihr die Kreise von links nach rechts mit 1 bis 4, müßt Ihr folgende Kreise anklicken: 4, 1 und 2.

4. Rätsel: Ihr gebt die entsprechenden Symbole für die Buchstaben D, O, Q und G ein.

5. Rätsel: Ihr markiert in jedem Wort einen Buchstaben, so daß von oben nach unten "ASCEND" zu lesen ist.

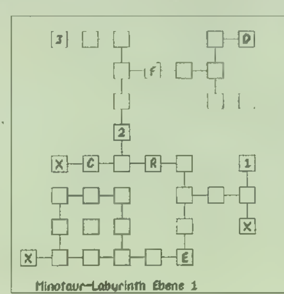
Auf dem Plateau spreche ich mit der alten Frau - in Wahrheit wieder einmal der Djinn. Sobald sie verschwunden ist, krieche ich in die Höhle neben dem Beerenbusch. In dieser mache ich mit der Zunderdose Licht und krieche in die nächste Höhle Dort pflücke ich neben dem Felsfenster ein Minzblatt und gehe zurück ins Freie. Folge ich dem Weg ins Inselinnere, werde ich den Herrschern der Insel vorgeführt und erhalte die Aufgabe, ihre Tochter zu befreien. Ich darf die Insel jedoch noch einmal verlassen um mich vorzubereiten. Auf der Isle of Wonder finde ich auf dem Tisch vor der Wand eine Teetasse, die ich im Sumpf mit Schlamm auffüllen will. Und nachdem ich mit den beiden Streithähnen ausgiebig diskutiert habe, gebe ich dem Bump-on-a-log die Tomate. Nach der Schlammschlacht komme nun auch ich zu meiner, mit Schlamm gefüllten, Tasse.

Im Labyrinth

Wieder auf der Isle of Scared Mountain steige ich die Treppen hinauf wo ich ins Labyrinth gesperrt werde. Ich hole, aus den entsprechenden Räumen auf der Karte, den Totenkopf, das Schild und die zwei Goldmünzen. Den Mosaikboden überquere ich wie auf der Karte ersichtlich Anschließend betrete ich den Fallenraum, wo ich den Ziegelstein in den Mechanismus werfe und den Raum verlasse. Im unteren Teil des Labyrinths begebe ich mich in Raum M, lege schnell das Loch-in-der-Wand auf die, der Tür gegenüberliegende, Wand und sehe hindurch. Dann gehe ich in den Wandteppichraum und hebe den Wandteppich beiseite und siehe da eine Geheimtür öffnet sich, durch die ich schleiche. Ich trete in den Raum und kann nun mit dem Schal den Minotaur seinem Schicksal "übergeben". Nachdem ich die Prinzessin von ihren Fesseln befreit habe, wartet nun, als Dank, ein Besuch beim heiligen Orakel, von welchem ich wichtige Informationen und ein geheiligtes Wasserfläschchen erhalte.

Ich nehme im Dorf, auf der Isle of Mist, ein Stück Kohle und die Sichel mit und gehe auf die Isle of Wonder, wo ich der weißen Königin im Schachbrettland die Kohle gebe und dafür ein (mit Schwefe gefülltes) Ei erhalte. Ferner nehme ich noch vom Tisch neben den Schnappblumen das Giftfläschchen mit, gebe den Baby-Tränen die Milchflasche und fange ein paar Tränen mit der Jägerlampe auf. Dann gehe ich zur Isle of the Beast, wo mir das Schild an dem Bogenschützen vorbeihilft. Ich pflücke eine weiße Rose von der Hecke und bahne mir mit der Sichel einen Weg ins nächste Bild. Die Geschichte des Monsters rührt mich so sehr, daß ich auf der Isle of the Crown im Buchladen mit Jollo rede und das Mädchen im Rosengarten anspreche und sie mit der





Minotaur-Labyrinth Ebene 1

weißen Rose und dem kostbaren Ring überrede mit mir zu kommen.

Glucklich vereint schreiten beide von dannen und ich bin um einen Spiegel und ein paar Frauenkleider reicher. Jetzt schütte ich das heilige Wasser und anschließend etwas Springbrunnenwasser in die Jägerlampe und klicke mit der Lampe auf das Zauberbuch, blättere bis zum "Regenzauber" und spreche ihn aus (cast). Auf dem Weg zur Isle of the Crown, pflücke ich noch eine weiße Rose, die ich dann der Nachtigall gebe.

Die Feuerprobe

Dann gehe ich erneut auf die Isle of the Mist und bestehe die Feuerprobe. Ich fülle den Totenkopf mit der heißen Kohle, untersuche das Haarband und gebe das Haar und das Ei hinzu. Auf der Isle of the Crown tausche ich beim Lampentrödler die Lampe gegen eine neue – die zweite von rechts. Endlich kann ich auf die Isle of Scared Mountain zurückkehren und auf dem Plateau den Zauberspruch "Nachtgeschöpfe bezaubern" auf das Pegasus anwenden.

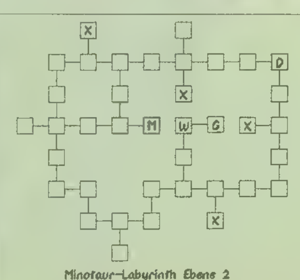
Im Land der Toten

Im Land der Toten spreche ich mit dem Geisterpärchen, ohne mich jedoch von anderen Geistern berühren zu lassen. Die Eltern Cassimas raten mir mit dem Lord der Unterwelt zu sprechen und geben mir deshalb ein Ticket. Auf dem Weg zum Tor der Unterwelt treffe ich einen weiblichen Geist, der sein Junges sucht. Ich verspreche ihr ihn zu suchen und erhalte ein Taschentuch. Vor dem Tor zur Unterwelt spiele ich auf dem Xylophon, woraufhin das Skelett seinen Schlüssel fallenläßt, den ich natürlich aufhebe. Dann gebe ich mein Ticket ab und betrete die Katakomben. Den Toten rechts entledige ich seines Handschuhs und beim Fährmann fülle ich die Teetasse im Fluß Styx auf. Den Fährmann bezahle ich mit den Münzen, um mich ans andere Ufer zu bringen. Um die Tür zu passieren, muß ich sie berühren, sie ansprechen und das Rätsel lösen (LOVE). Dann stehe ich dem Lord der Unterwelt gegenüber.

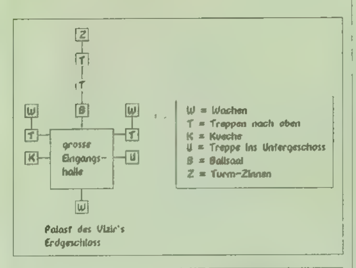
Mutig werfe ich ihm den Handschuh, als Herausforderung, ins Gesicht und zeige ihm dann den Spiegel. Gerührt läßt er mich und Cassimas Eltern gehen. Auf der Isle of the Crown gehe ich zum Händler und trinke vor den Augen des Djinns den Gifttrank; dann tausche ich die Zunderdose gegen den Pinsel und begebe mich zum Schloß. Seitlich bei der Schloßmauer rühre ich mit der Feder in der Tasse, male mit dem Pinsel die Schloßwand an und wende den letzten Zauberspruch "Malen" an (Zauberbuch auf gemalte Tür). Dann kann ich das Schloß betreten. Ich gehe zuerst zu Jollo, gebe ihm die neue Lampe, worauf dieser sich davonstiehlt sie auszutauschen. Ich gehe zu dem kleinen Geist im Verlies und gebe ihm das Taschentuch.

Dann folge ich dem Rat des Jungen, gehe zur Rüstung, betätige den Arm und siehe da: Eine Geheimtüre. Hinter der

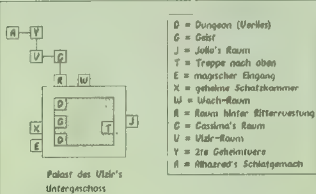




Minotaur-Labyrinth Ebene 2



Palast des Vizir's Erdgeschloss



Palast des Vizir's Untergeschoss

Türe schaue ich durch das Loch in der Wand und gehe die Treppe hinauf. Auch hier sehe ich durch das Loch und gebe Cassima den Dolch. Ich folge dem Gang links und sehe durch das Loch. Am Ende des Ganges ist links eine Geheimtüre, die ich betrete. In Vizir's Schlafzimmer öffne ich mit dem Schlüssel die Truhe und nehme den Brief, öffne die Elfenbeinschatulle und begutachte die Papiere.

Mit dem Paßwort gehe ich zur Schatzkammer, spreche die Tür an und nach Eingabe von ALIZEBU öffnet sich diese. In der Schatzkammer hebe ich die Drapierung vom Tisch, sehe mir alle Gegenstände an und erkenne die wahre Natur des Vizirs. Als ich den Raum verlasse, höre ich den Hochzeitsmarsch. Folglich eile ich die Treppe hinauf, um die Trauung zu verhindern. Selbst den Hundehauptmann kann ich, mittels dem Dokument des Vizirs, überzeugen. Wir betreten den Hochzeitssaal und ich rufe Cassima zu, dieser Farce ein Ende zu machen. Als auch noch Cassimas Eltern auf der Bildfläche erscheinen, entpuppt sich die Prinzessin als Djinn. Der Vizir flüchtet, ich folge ihm und auf den Turmzinnen gibt es den langersehnten Showdown. Jollo wirft mir die Lampe zu, ich benutze sie auf den Djinn, der Vizir greift mich an, ich schnappe mir das Schwert von der Wand, greife ihn damit an und kurz bevor er mich töten kann, bekomme ich Hilfe, um doch noch über den Vizir zu triumphieren.

The Dark Half

Stefan Delbrügge aus Zittau liefert die Komplettlösung für Capstones nicht allzu schweres Adventure. Damit dürften auch absolute Abenteuerneulinge keine Probleme mehr haben.

Tag 1:

Am ersten Tag steht der gute alte Thad auf dem Friedhof seiner Heimatstadt und staunt über das offene Grab seines zweiten Ichs George. Er begibt sich zum Friedhofsgärtner und fragt ihn, ob er ihm nicht die Hütte aufmachen kann (3). In der Hütte nimmt er sich das Seil und die Taschenlampe und macht sich auf den Weg zur Straße. Dort liegt die Leiche von Homer, dem Photographen. Er durchsucht Homer und findet seine Kamera, nimmt die Kamera an sich und öffnet sie sofort. Heraus kommt ein Film, was denn eigentlich sonst?

So, jetzt weiter auf Schusters Rappen in die Stadt. Dort als erstes in das Restaurant. Hier auf keinen Fall von der unfreundlichen Bedienung verscheuchen lassen. Man nimmt sich das auf dem hinteren Tisch stehende Glas und verzieht sich wieder. Nun wendet sich Thad eine Tür weiter und geht in die Kneipe, wo er sich den Bierkrug vom Tresen holt und diesen Ort der Versuchung verläßt. Jetzt hält sich Thad rechts, bis er den Truck in Sichtweite hat, öffnet die Kabine und nimmt sich die Zigarettenkippen, die blutige Whiskeybottle und den Aschenbecher. Nun aber schnell nach Hause, wo Liz sicherlich schon ungelduldig wartet.

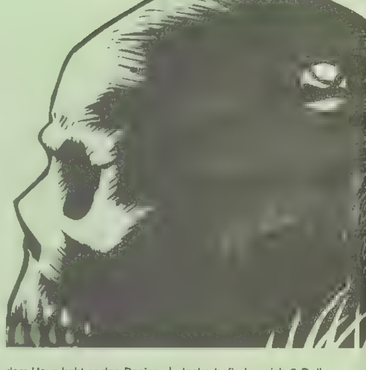
Dort angekommen, wird erstmal das Buch eingesackt, die Pflanze am Telefon hochgehoben und der darunterliegende Schlüssel genommen. Mit diesem wird Liz' neuer Schrank geöffnet und die Pistole entnommen. Jetzt ab ins Schlafzimmer, wo man sich aus der Schublade ein neues Hemd holt und es anzieht. Dann öffnet man die Kleiderkammer und packt die Whiskeyflasche und den Schlüssel hinein. Das muß jetzt aber für den ersten Tag reichen! Man benutzt die Lampe und legt sich schlafen.

Tag 2:

Nach überstandenen Alpträumen erwartet einen gleich die Polizei zum Verhör. Mit den Antworten (1/2/3/2/1) sollte Thad das Verhör aber schadlos überstehen. Ist die Polizei wieder verschwunden, drückt Thad einmal gegen das Bücherregal und siehe da: Ein geheimer Schreibraum von Thad offenbart sich dem geneigten Spieler.

Im Raum schließt man zuerst die Türwand und nimmt das Papier aus dem Mülleimer, holt schnell die Pistole aus der Kammer und bricht in die Stadt auf. Thad marschiert sofort in den Photoshop und gibt den Film dem Verkäufer. Danach geht er wieder ins Restaurant, wo er heute etwas freundlicher bedient wird. Er zieht einmal am Sitzkissen in seiner Nische und findet ein Feuerzeug und drei Quarters. Dann setzt er sich hin und zündet sich mit dem Feuerzeug einen von seinen Stummeln an. Hat er das getan, nimmt man den Stift und bringt ein paar nette Zeilen zu Papier.

Mal hören, was der Barbier so weiß, man sollte mit ihm sprechen (3). Jetzt macht er sich auf zu Freds Apartment, das sich ein wenig weiter die Straße herunter befindet. Vor



dem Haus hebt er den Papierfetzen auf und geht hinein. Im Treppenhaus nimmt er sich die Tränengasdose und geht ins Apartment. Dort findet er natürlich eine Leiche, aber so abgeklärt wie Thad nun mal ist, hebt er einfach das Kissen auf und öffnet die Kammer.

Den großen Hund setzt er mit einem gezielten Schuß Tränengas außer Gefecht. Jetzt leuchtet er die Kammer mit der Taschenlampe aus und benutzt das Kissen mit der Pistole. Aus der nun offenen Kiste nimmt George das Geld und verzieht sich. Mit dem Geld begibt er sich in den Photoladen und kauft einen Film, den er in die Kamera einlegt. Als er den Laden verläßt, geht sein Bieper und er benutzt die Quarters in der Telefonzelle, um zu Hause anzurufen.

Nach dem Gespräch geht er nach Hause. Bevor er das Haus betritt, versteckt er noch schnell die Pistole im Briefkasten. Im Haus steht ein erneutes Verhör an, bei dem George selbstbewußt die Antworten (1/1/3/1) benutzt. Hat er die Polizei verscheucht, begibt sich George in seine Geheimkammer und setzt sich an den Tisch, um zu rauchen und zu schreiben. Danach ist es Zeit für das Bett.

Tag 3:

Man wird gleich am Morgen von Miriam angerufen, die offensichtlich ein wenig in der Klemme steckt. Im Schlafzimmer steckt man danach noch schnell die Notiz von Liz ein und durchsucht ihre Jacke, die man im Kabuff findet. In der Jacke befinden sich 9 Dollar, die man mitnimmt.

So, jetzt aber schnell zu Miriam. Dort angekommen, hebt man schnell das Papier auf, um dann in das Apartment einzutreten und festzustellen, daß George wieder einmal schneller war. Trotzdem hebt Thad den Schürhaken auf und nimmt das zusamengeknüllte Taschentuch vom Boden, öffnet es und stellt mit Erschrecken fest, daß sich darin ein Augapfel befindet. Jetzt holt man sich mit dem Glas Wasser aus dem Aquarium und füllt dieses in die Vase. Beim zweiten Mal schwimmt eine Pfeife oben, die man mitnimmt. Will man das Apartment verlassen, erscheint plötzlich George.

Thad nutzt die Gelegenheit um ein Photo von George zu machen und verjagt ihn anschließend mit dem Schürhaken. Jetzt begibt sich Thad wieder zum Photoshop und gibt dem Verkäufer sein Geld, worauf der ihm sein Photo aushändigt. Mit dem Photo begibt sich Thad zum Heimwerkerladen und holt sich seine Nachricht von George ab.

Im Barbierladen bedroht Thad den Barbier (3) und nimmt sich die Rasierklinge. Thad denkt sich, daß es nun an der Zeit ist, mal wieder etwas zu Papier zu bringen und benutzt wieder seine Schreibecke im Restaurant in herkömmlicher Weise. Danach eilt er noch schnell in die Uni. Da in der Halle alles voll von Polizisten ist, hangelt er sich mit Hilfe des Seils und des Baumes durch das Fenster. In dem darauffolgendem Gespräch



(3/1/2/3/2/1) erfährt Thad einiges über George.

Im Anschluß daran begibt sich George nach Hause, wo wieder einmal die Polizei wartet. Aber da Thad auch hier wieder die passenden Antworten parat hat (2/3/2/2/1/3), kann die Polizei ihm auch hier wieder nichts anhaben. Nun noch schnell vor die Tür und vom Baum den abgestorbenen Ast abziehen. Jetzt kann sich George beruhigt schlafen legen

Tag 4:

Schon um 4 Uhr morgens klingelt Thads Telefon. Nachdem er mit George gesprochen hat, legt er den Ast in die Schale und zündet ihn mit dem Feuerzeug an. Gedankenschnell eilt er in die untere linke Ecke des Bildschirms, wo er in der Deckung des Schrankes von den Polizisten unentdeckt bleibt. Jetzt reist Thad zu Rick, und findet ihn und noch zwei weitere Personen tot.

Er hebt das klingelnde Telefon ab und sammelt die Notizen vom Boden auf. Jetzt ist es wohl an der Zeit für Thad, seinen Psychiater aufzusuchen und ihn nach seiner Kindheit zu fragen (1). Während sich der gute Doc zum letzten Mal in seinem Leben in den Aktenraum begibt, räumt Thad sein kleines Wägelchen leer und nimmt sich aus der Schublade den Erste Hilfe Kasten sowie ein Skalpell. Als Dr. Pritchard das Zeitliche gesegnet hat und George mit quietschenden Reifen von dannen gezogen ist, ruft Thad schnell zu Hause an, um seine Frau zu warnen. Dann geht es schnell in die Uni und unterhält sich nochmal mit Reggie (2). Die angebotene Verkleidung nimmt man dankend an und macht sich auf den Weg nach Hause.

Dort angekommen, stellt Thad fest, daß die Polizisten, die seine Frau beschützen sollten, bereits alle tot sind und daß Liz an den Stuhl im Wohnzimmer gefesselt ist. Man schneidet Liz schnell mit dem Skalpell los und öffnet danach den Erste-Hilfe-Kasten. Den Verband steckt Thad in die Whiskeyflasche und zündet diese mit dem Feuerzeug an. Mit dem jetzt fertigen Molotowcocktail sollte die Türblockierung des Geheimraums kein Problem mehr sein

Tusch und nun das große Finale!!!!

Thad begibt sich jetzt also in den Geheimraum und setzt sich sofort an den Schreibtisch Er wird nun von George aufgefordert, ihm bei dem Buch zu helfen. Es ist in diesem Gespräch von entscheidender Bedeutung, daß Thad a) den scharfen Rasierer von George gegen seinen stumpfen ersetzt und b) daß Thad George nicht zuviele richtige Antworten gibt, denn mit jeder richtigen Antwort gesundet George - und Thad wird schwächer. Drei richtige Antworten kann Thad vertragen und wenn man den Rasierer getauscht hat, ist George nicht mehr in der Lage, unseren Helden umzubringen.

Ein möglicher Weg sind die folgenden Antworten: (3/1), den Rasierertausch vornehmen und dann (3/2/3/3/3/3/3). Hat man George den Vorschlag mit dem Identitätswechsel gemacht, holen ihn sich die Spatzen und man kann sich das (schwache) Ende anschauen

Rex Nebular

Ralf Grzywaczewski aus Iserlohn hat das Raumabenteuer von Microprose natürlich im Expert-Level und Naughty Mode durchgespielt

Der Weg nach Draußen

Zuerst nach links zum Shield Access Panel gehen. Dieses

Oberwelt

Teleporter

Kanibalenhutte

Hut to North

Kan balin

Native Woman

Affe

Pithole

Bambuspflanze

Cave Entrance

öffnet sich und Ihr könnt den Shieldmodulator herausnehmen. Dann nach unten in die Life Support Section. Hier das Fernglas vom Poster nehmen und die niedlichen Haustiere im Burger aus dem Kühlschrank befreien. Dann nach links gehen, das Timermodul und den Rebreather einstecken. Dann wieder zur Life Support Section und die Leiter hoch. Nach dem Eintrag ins Logbuch schwimmt Ihr nach Osten, dann nach Süden und nehmt den toten Fisch mit. Dann nach rechts schwimmen, den Burger in den toten Fisch stopfen, und diese Delikatesse dem netten Tierchen im kleinen Loch rechts unten vom Eingang zuwerfen. Anschließend in den Tunnel schwimmen, diesem folgen und durch den Höhleneingang aufs Festland.

Die Falle

Ein Bild nach vorn gehen, die Blätter links unter dem Busch aufheben und diese über das Loch legen. Dann nach links, in die Hütte hinein und die vergifteten Pfeile, die auf dem Tisch liegen, mitnehmen. Raus aus der Hütte und nach links gehen. Sobald Ihr an der Palme vorbeikommt, wird der Affe das Fernglas stehlen. Erst mal nicht darum kümmern, kommt später. Weiter nach links und mit der jungen Dame reden. Antworten 1/2/2/2/1/2/3. Nach der Sequenz eine Twinkifruit aus dem Sack an der Wand nehmen. Wieder nach rechts gehen bis zur Falle und die Frucht auf die Blätter legen. Jetzt seid Ihr die Kannibalin los. Weiter nach rechts. Hier spielt der Affe mit dem Fernglas. Den Stock (liegt vor Bambusbusch, schlecht zu sehen) aufnehmen und die Giftpfeile hineinstecken. Ihr habt jetzt ein schönes Blasrohr, mit dem Ihr den Affen beschießt ("hose down monkey"). Ihr nehmt das Fernglas wieder auf und geht zwei Bilder nach vorn. An der Hütte der Kannibalin die Knochen aufnehmen, auf die Leiter steigen und mit dem Fernglas den Teleporter beobachten

Zahlenkombination notieren (ist von Spiel zu Spiel verschieden)! Ihr "steigt" die Leiter wieder hinab und dann sofort zu dem Teleporter. Geht in den Teleporter und gebt die notierte Zahlenkombination ein. Notiert euch die Nummer des Teleporters (über Ziffernblock). Sequenz

Beam me up

Ihr werdet zuerst in eure Zelle geführt, wo Ihr schon mal Kontakt mit Mr. Sauropod in der linken Zelle knüpft (immer Antw. 1). Anschließend kommt Ihr in Doc Slaches Labor und macht es Euch unfreiwillig etwas bequemer. Mit der Assistentin reden (immer Frage 1) und bis zur Explosion warten. Die Assistentin muß sich nun erst um Prof. Pyro kümmern. Diese Zeit nutzt Ihr, um das Skalpell vom Tisch zu nehmen. Im Gespäch mit Doc Slache immer Antwort 2 benutzen.

Wieder in der Zelle öffnet Ihr mit dem Skalpell das Gitter vom Lüftungsschacht und klettert hinein ("use skalpel to pry air vent"). Nach links krabbeln und in die "security-station" klettern. An den Tisch setzen und zweimal den roten Knopf drücken, damit alle Zellen geöffnet werden. Nach Sequenz nach rechts zur zweiten Zelle gehen und die Security Card mitnehmen. Weiter nach rechts in Slaches Labor und versuchen, den Cassettenrecorder von Prof. Pyro zu nehmen.



Aufgrund der Leichenstarre erhaltet Ihr nur das Band. Dann ganz nach links zum Gender Bender und auf die Plattform stellen. Dann wieder Richtung Eingangsteleporter. Im Raum mit der Statue den Cassettenrecorder nehmen. Den Arm der Wache auf den Scanner halten und Eure Sachen aus dem Schrank nehmen. Zum Teleporter gehen, der Wache den Creditchip abnehmen und wieder auf die Oberwelt teleportieren.

Zurück zu der Hütte, wo Ihr die Gastfreundschaft der Eingeborenen kennengelernt habt, und zu den anderen Hütten im Norden gehen. Die junge Dame höflichst überreden, Euch das Hähnchen zu geben (1/1/1/2). Dann wieder zum Teleporter.

Station, die Zweite

Wieder unten angekommen, geradeaus runter bis zur Bar gehen. Hier auf den Barhocker neben der Repairwoman setzen. Die Repairlist nehmen und beim Barkeeper eine Flasche Venus Brandy bestellen. Mit Creditchip bezahlen und nicht vergessen, den Creditchip wieder mitzunehmen. Aus der Bar raus, weiter nach unten zur Waffenkammer gehen. Waffenkammer mit Security Card öffnen und rechts aus der Truhe das Targetmodul mitnehmen. Dann in den Raum nebenan gehen. Hier hängt ein Display. Jetzt die Repairlist lesen. Die ersten vier Teleporter sind nicht in Betrieb, dann folgen die beiden Euch schon bekannten, die nächsten zwei Zahlen werden notiert, die letzte Zahl gehört zu dem Teleporter, vor dem Ihr steht.

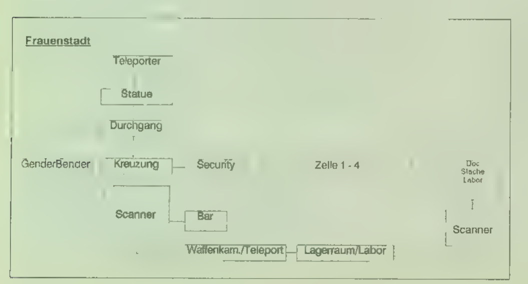
Ein Bild nach rechts gehen und mit Security Card den Lagerraum öffnen. Hier die Charge Cases aus dem Karton nehmen und in den Raum neben dem Lager gehen. Prof. Pyros Labor. Hier die Cassette im Cassettenrecorder abspielen und das Rezept notieren (ändert sich von Spiel zu Spiel). Die drei kleinen Flaschen nehmen und im Kessel das Rezept mischen. Als Alkohol dient der Alien Liqueur. Den Sprengstoff in die Charge Casses füllen und zurück zum Gender Bender.

Zum Eingangsteleporter und die zweite der Euch unbekannten Zahlen von der Repairlist eingeben. Angekommen, ein Bild nach links gehen und ins Auto setzen.

Up and Away

Zur Residential fahren und im hinteren Zimmer das Compact Case mitnehmen. Zum Sandbarrestaurant, Angel mitnehmen, Kasse öffnen und Padlockkey einstecken. Zum Kane-Laboratory und den Laser anmachen, mit Compactcase Laserstrahl reflektieren. Bei Macho Prose das Penlight mitnehmen und öffnen. Zu Abduls Repair Station, Knochen über das Gitter werfen

Dann hinein gehen, den noch verbleibenden Knochen unter das Auto werfen und den Down Button drücken. Den Spiegel von der linken Lagerbox nehmen. Auf der rechten Lagerbox findet Ihr Polycement. Dann zu Williams Bypass fahren, mit Padlockkey Controlbox öffnen. Zu Buckluster Video fahren, nach rechts gehen und mit Hermit reden (1/3/dann immer 1). Wieder zur Residential. Mit dem Spiegel den Laser reflektieren und den Schlüssel aus dem Safe nehmen. Zu Buckluster Video, Tür mit Schlüssel öffnen, Phonehandset auseinandernehmen, die leeren Batterien reinstecken und wieder auf die Ladestation legen. Einmal ins Auto setzen, irgendwo hinfahren und dann zurück



zum Videoladen Phonehandset auseinanderbauen und die jetzt vollen Batterien herausnehmen. Hiermit zu Hermit gehen und ihm die Batterien geben. Mit der Fake ID zum South Maintance Elevator, hochfahren, ganz rechts die ID Card und Knochen mitnehmen. Die Angel auseinanderbauen und die Angelschnur am Haken festmachen (linkes Bild, rechter Betonklotz). Wieder runter und zum Sandbarrestaurant. Angelschnur am Boot festmachen. Zur City Security, mit ID Card Tür öffnen und die Detonators aus Karton nehmen. Zum North Sea Window, die Detonators mit Charge Cases verbinden. Eine Bombe mit Timer Modul verbinden, die andere schon mal ins Hähnchen stecken. Zeitbombe auf Ablage (ledge, Bildmitte) plazieren. Zum South Maintance Elevator, mit Fake ID hochfahren.

Das Boot mit der Angelschnur heranziehen und einsteigen. Dem Seemonster das gefüllte Hähnchen zuwerfen. Die Flasche, die auf dem Wasser schwimmt, nehmen, leeren, und dann zur Hälfte wieder auffüllen. Zum Gebäude fahren, ins Fenster klettern und die Flasche gegen die Vase tauschen. In den Teleporter gehen. Die erste der beiden unbekannten Zahlen der Repairlist eingeben. Ganz nach rechts zum intakten Raumschiff, Fernsteuerung aufheben (fällt beim Vorbeigehen herunter). Ins Raumschiff einsteigen. Targetmodul und Shieldmodulator in Servicepanel stecken und mit Polycement den Riß in der Scheibe abdichten. Zurück zum Controlraum, Remote drükken, ins Schiff gehen und die Fernsteuerung aktivieren. Dann nur noch den Throttle-Hebel links von Rex ziehen und Ihr könnt euch den leider viel zu kurzen Abspann ansehen!

Planet's Edge (MS-DOS)

Mit folgendem Cheat dürften Zukunftsprobleme ein für allemal gelöst sein. Geschickt hat ihn uns Nina Neumann aus Kaarst.

Im *Planet's Edge* Verzeichnis ein leeres File namens "ERIC" erzeugen und das Spiel wie gewohnt starten. Folgende Tastenbelegungen sind nun verfügbar:

– "R" auf der Mondbasis beschert einem alle Elemente

001 Dagger
002 Sword
003 Pistol
004 Rifle
005 Assault Rifle
006 Machine Gun
007 Hand Laser
008 Laser Rifle
009 Assault Laser
010 Electron Gun
011 Neutron Gun
012 Sub-Atomic Blaster
013 Blue Quark Gun
014 Smart Gun
015 Grenade Launcher
016 Plasma Generator
017 Seeker
018 Acid Gun
019 Mono-Mol Disk Gun
020 Defense Wave
021 Mass o Cannon
022 Turbo Laser
023 Cygnus Cannon
024 Chain Sword
025 Rocket Launcher
026 Death Ray
027 Microtic Injector
028 Tac Nuke Rifle
029 Breach Missile
030 Needler
031 Imastyl
032 Energy Mace
033 Thermite Launcher
034 Scroe Special
035 Battle Laser
036 Sossee Dagger
037 Laser Sword
038 Plasma Bow
039 Super Laser
040 Atomizer
041 Leather
042 Chain Mail
043 Plate
044 Flak Jacket
045 Kevlar Suit
046 Composite
047 Reflective Armor
048 Ceramic Armor
049 Evian Armor
050 Personal Shield
051 Modu-armor
052 May Field
053 Admantine Chain
054 Teflar Suit
055 Assault Suit
056 Recon
057 Shielded Reflective Armor
058 Dreadnaught Suit
059 Escape Code
062 Omega Card
063 Silver Locket
064 Key Card
065 Eye Balls
066 Alglebian Quarter
067 Kochab-Cola
068 Newspaper
069 Vegan Wine
070 Press Pass
071 Geal A nai Amulet
072 Sixth Seal
073 Presidents Amulet
074 Security Card
075 Algiebian Tal
076 Visitor Badge
077 Industrial Badge
078 Sector Clearance
079 Skocha Roots
080 Pickor
081 Bag o Diamonds
082 Blast Wear
083 Infra Spects
084 Prong
085 Doorspiker
086 ComNav Sq 2345-8
087 Gold Wire
088 Logic Circuit Alpha
089 Logic Circuit Beta
090 Microchip Viewer
091 Gravitic Compressor
092 Requisition Form
093 Authorized Form
094 Mini Lab Pass
095 Generator
096 Sonic Pincers
097 Bio
098 Note Book
099 Thermaul
100 Algieban Invite
101 Talking Stick
102 Alien Meat
103 Trinket
104 Leviator
105 Matches
106 Queens Standart
107 Assassins ID
108 Attagi Com-Code
109 Eye Glasses
110 Choassqa Card 1
111 Choassqa Card 2
112 Choassqa Card 3
113 Choassqa Card 4
115 Choassqa Card 5
116 Technicans ID
117 Transformer
118 Spare Parts
119 Uni-Lock
120 Deed #38466
121 Mass Converter
122 Cyber Credit
123 Perfume
124 10 Credit Card
125 Loaf-O-Lozam
126 Shround Admission
127 Music Box
128 Particle Box
129 Neutrino Cache
130 Power Cell
131 Energy Bank
132 Ammo Clip
133 Heavy Magazine
134 First Aid Pack
135 Trauma Kit
136 Shroud of Kriq
137 Ulfas Cloth
138 Video reader
139 Sonrai Sticks
140 Gallery Admission
141 Slith Egg
142 Caged Noch
143 Desolate Book
144 Chyyti Book
145 Decorative Orb
146 Tractor Part
147 Eldarin Pot
148 Ordinary Key
149 Technical Plans
150 Fire Extinguisher
151 Delta Driver
152 Mirror Shard
153 Flight Recorder
154 Alien Medipack
155 Mini Aid Paks
156 Alien Doll
157 Leader Stone
158 Android Tool
159 Harvest Key
160 Sack O Lozam
161 Stone
162 Ysaf Note
163 Dhoven Deed
164 Numistat Deed
165 Krupp Shields
166 Planet Deed
167 Blanket
168 Cyber Boots
170 Alien Regen
171 Cruisers Plans
172 The Last Stanza
173 Ship Plans 5
174 Jar of Uru
175 Sphere of Themi
176 Golden Trident
177 Coral Instrument
178 Grav Buoy
179 Wet Suit
180 Fake Sphere
181 Anit-Mat Grenade
182 Mind Net Key
183 Control Spike
184 Control Crystals
185 P c Strandware
186 R Strandware
187 Gold Sphere
188 Plat Sphere
189 Bronze Sphere
190 Invisible Idiot
191 Marathon Victory
192 Blind Faith
193 Virtual Reality
194 Cold Reason
195 Sphere o Rhyth
196 Sphere of Awa
197 Silver Sphere
198 Utrecian Key, 89
199 Mintap
200 Cmmnet
201 Tschi Tai Pin
202 Sphere of Harmon
203 Datatape
204 Death Threat
205 Hataphas Gem
206 N I C T U
207 Wierd Science Code
208 Star Stone
209 Jammer
210 Letters
211 Official Papers
212 Lago Cam
213 ISC Pin
214 Funny Hat
215 Maint Card
216 Nav Beacon
217 ID Case
218 Cevitic Balance
219 Otical Key
220 Ship Hull 1
221 Ship Hull 2
222 Ship Hull 3
223 Ship Hull 4
224 Ship Hull 5
225 Ship Hull 6
226 Ship Hull 7
227 Ship 7
228 Alien 1
229 Alien 2
230 Alien 3
231 Alien 4
232 Alien 5
233 Alien 6
234 Alien 7
235 Torp-1
236 Torp-2
237 Torp-3
238 Torp-4
239 Beam-1
240 Beam-2

241 Beam-3
242 Beam-4
243 Bolt-1
244 Bolt-2
245 Bolt-3
246 Bolt-4
247 Proj-1
248 Proj-2

– "+" auf der Mondbasis gibt andere Schiffe
– "+" auf einem Planeten ergibt die Superausrüstung
– "X" und eine dreistellige Zahl ergibt spezielle Gegenstände (Siehe Liste).
– "Z" und "N" gibt die Koordinaten aller Systeme an den Autopiloten
– "P" innerhalb eines Sonnensystems wechselt durch die Planeten
– "Return" bringt das Schiff sofort aus dem Sonnensystem heraus.

Quest for Glory III

Martin Lorenz aus Ostrhauderfenn hat sich als Dieb durch Afrika geschlagen. Hier sein Reisebericht. Der Lösungsweg wurde übrigens mit einem Dieb, der auch Magiepunkte hat, durchgespielt. Man sollte alle Personen nach allen möglichen Dingen befragen.

Willkommen in Tarna

Nach dem Intro kommt man in Tarna an. Zuerst begibt man sich auf den Marktplatz, wo man beim Geldwechsler den Dieb verfolgt. Nach der Zwischensequenz geht man zurück zum Geldwechsler und tauscht sein Geld in Royals und Commons um. Beim Lederverkäufer erwirbt man einen Wassersack und fünf Zebrahäute. Nun kauft man beim Wasserverkäufer den Speer und beim Honigverkäufer den Honig. Bei der Perlenverkäuferin erwirbt man eine Perlenkette, beim Seilverkäufer ein Seil, beim Schnitzer eine Statue, beim Trödler eine Tinderbox und bei der Tuchverkäuferin eine Robe. Nachdem man beim Seilverkäufer das Diebeszeichen gemacht hat, sollte man sich von ihm Akrobatik beibringen lassen. Wenn man das gekaufte Seil an dem Haken befestigt hat, begibt man sich zum Apotheker und fragt auch ihn aus. Nun geht man zum Welcome Inn und kann dort essen oder direkt auf sein Zimmer gehen.

Am zweiten Tag kann man wieder eine Mahlzeit zu sich nehmen und dann die Stadt verlassen. Auch die Wachen werden befragt. Man geht zu einsam kleinen Felsen, der südöstlich von Tarna liegt. Auf diesem Felsen sitzen fledermausähnliche Tiere. Man wirft den Haken am Seil auf die fruchttragende Pflanze in der Mitte und bekommt so die Früchte.

Jetzt geht man wieder zurück zur Stadt. In der Savanne sollte man ruhig einmal einen Kampf wagen (vorher aber immer abspeichern!). Als sehr wirkungsvoll haben sich die Zaubersprüche erwiesen, da diese immer treffen, was mit dem Dolch nicht immer der Fall ist. Bei der Zwischensequenz beantwortet man die Frage des Council mit "Ja"

Im Simbanidorf

Nachdem man am dritten und vierten Tag zusammen mit Rakeesh zum Simbanidorf gereist ist, auch hier alle Leute befragt hat und am fünften Tag wieder aufgewacht ist, kann man an der Zielscheibe Lanzenwurf üben und bei der Brücke seine Muskeln und das Gleichgewicht trainieren.

Am sechsten Tag verläßt man das Dorf und geht zur Wasserquelle im Süden, wo man die Wassersäcke auffüllt. Einen der Säcke gibt man später dem Apotheker. Sollte man in der Savanne oder später im Dschungel auf eine Falle treffen, sollte man diese immer auslösen und damit unbrauchbar machen. Außerdem sollte man bereits gefangene Tiere befreien. Begegnet man in der Savanne einmal einem bunten Vogel, folgt man diesem zu einem Bienenschwarm. Hier gießt man den Honig auf die Erde und verläßt das Bild. Man geht wieder zurück zum Vogel, der jetzt den Honig frißt. Der Vogel fliegt zwar fort, wenn man auf ihn zugeht, läßt aber eine Feder zurück, die man aufsammeln und später dem Apotheker geben sollte. Hierfür erhält man einige Healing Pills. Übernachtet man in der Savanne oder im Dschungel, entzündet man mit Hilfe der Tinderbox ein Feuer, da dies Tiere fernhält.

Der Baum der Erkenntnis

Jetzt geht man weiter nach Osten, wo man nach einiger Zeit im Dschungel auf einen großen Baum trifft. Auf diesen klettert man und verbringt die Nacht in der oberen Höhle. Am siebten Tag betritt man die untere Höhle. Von den "Wächtern" erhält man weitere Informationen. Nachdem man sie nach einem Edelstein gefragt hat, sollte man nur einen einzigen aufheben.

Nun geht man zur oberen Höhle und gießt das Wasser aus dem Wassersack auf die Plattform am Ursprung der Quelle. Es wächst eine neue Frucht, die man automatisch aufnimmt. Nun verläßt man den Baum und geht zurück zum Simbanidorf. Hier geht man zum Häuptling und spricht mit diesem. Danach hört man dem Geschichtenerzähler am Lagerfeuer zu und geht dann schlafen.

Wieder in Tarna>P>

Am achten Tag verläßt man das Dorf und begibt sich nach Tarna. Dort angekommen, geht man zum Apotheker und gibt ihm das Wasser im Wassersack, die Früchte und die Frucht des Baumes. Nun beginnt er, einige Dispel Potions anzufertigen. Man geht ins Welcome Inn, ißt und unterhält sich mit dem Fremden. Danach übernachtet man im Inn.

Am neunten Tag geht man zum Apotheker und kauft eine Dispel Potion. Obwohl man nur eine kauft, erhält man zwei, da man ihm einige der Zutaten geliefert hat. Auf dem Marktplatz trifft man den Dieb wieder und willigt ein, sich mit ihm nachts auf dem Marktplatz zu treffen. Nun geht man zu Kreesha auf dem Marktplatz und macht das Diebeszeichen. Nachdem man sich mit ihm unterhalten und ihm zu essen gegeben hat, geht man zurück

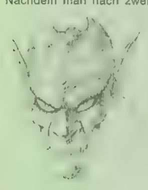


zum Welcome Inn und übernachtet dort. Sollten einem einmal die Rationen ausgehen, kauft man sich entweder beim Obsthändler Äpfel oder beim Metzger Fleisch und ißt regelmäßig davon.

Der Wasserfall

Am zehnten Tag geht man zum Simbanidorf und übernachtet dort. Am elften Tag begibt man sich weiter in den Dschungel bis zu einem Wasserfall. Sollte man hier auf einen gefangenen Affen treffen, befreit man ihn und fragt ihn aus. Wenn man in der Savanne übernachtet, kann es sein, daß plötzlich ein Erdschwein auftaucht. Man sollte mit ihm reden, da es wichtige Informationen hat.

Nachdem man nach zwei



Übernachtungen im Freien wieder im Simbanidorf ankommt, erfährt man, daß die Simbani einen Gefangenen gemacht haben. Man geht zum Käfig und redet mit der Wache. Danach redet man mit dem Häuptling. Sobald Uhura die Wache am Käfig hat, wirft man eine Dispel Potion auf den gefangenen Leopardman. Nachdem sich dieser zurückverwandelt hat, geht man erneut zum Häuptling und berichtet ihm von der Verwandlung. Er hat den Brautpreis auf einen Speer, eine Robe und fünf Zebrahäute festgesetzt. Da wir diese Dinge bereits haben, suchen wir ihn sofort auf und "kaufen" die Gefangene. Wir gehen zum Käfig und geben der Gefangenen die Perlenkette und die geschnitzte Statue. Daraufhin lassen wir sie frei. Sie läuft weg und verschwindet vorerst über den Zaun. Man verläßt das Dorf und geht in Richtung Osten.

Nachdem man übernachtet hat und sich im Dschungel befindet, fühlt man sich plötzlich beobachtet und ruft. Es erscheint Johari, die Leopardenfrau. Man führt ein Gespräch mit ihr. Nachdem sie wieder verschwunden ist, kehrt man zurück ins Simbanidorf und redet mit Uhura. Man übernachtet hier und geht am nächsten Tag nach Tarna. Hier redet man mit Rakeesh, Kreesha und danach mit der Bedienung im Welcome Inn. Hier übernachtet man auch. Tags darauf geht man wieder in Richtung Osten, wo man erneut auf Johari trifft. Nach einem weiteren Gespräch verschwindet sie wieder, nachdem man einige Zeit im Dschungel umhergelaufen ist, trifft man wieder auf Johari. Diesmal können wir sie überzeugen, uns mit zu ihrem Dorf zu nehmen. Vor dem Dorf führt man noch ein Gespräch mit ihr.

Nach der Zwischensequenz wirft man den Haken am Seil zur gegenüberliegenden Hütte und es folgt eine Actionsequenz.

Hat man dies geschafft, so schleicht man zu dem Speer an der Wand, nimmt diesen und schleicht zurück. Ist man wieder drüben, folgt eine weitere Zwischensequenz.

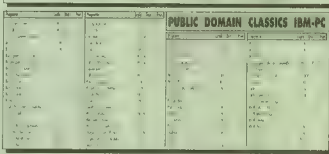
Hat man Tarna verlassen, geht man wieder nach Osten bis in den Dschungel. Hier trifft man auf den Affen, den man früher freigelassen hat. Nach einem kurzen Gespräch bringt einen der Affe zu seinem "Dorf". Dort überredet man ihn, uns zur verlassenen Stadt zu bringen, was er schließlich auch tut.

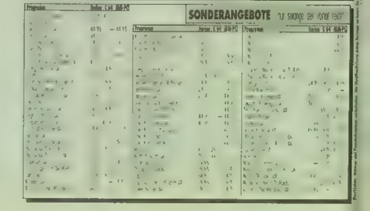
Die verlassene Stadt

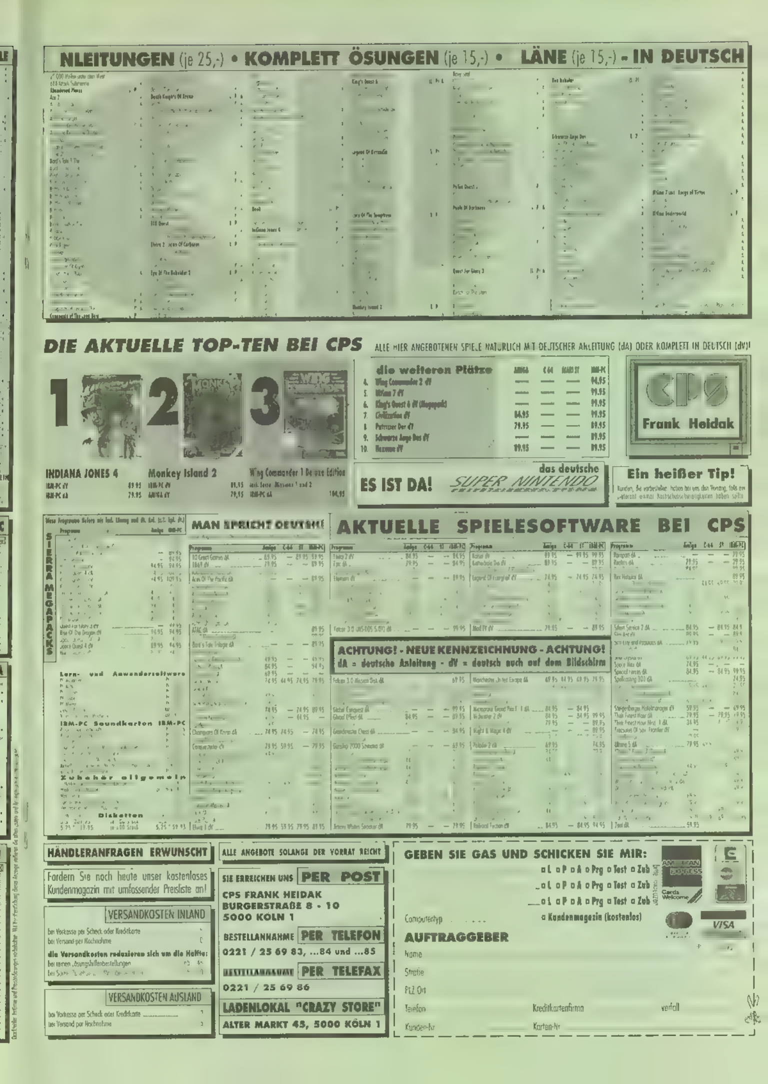
Den Abgrund überwindet man mit der Hilfe des Seils und des Hakens. Den Drachen, der nun auftaucht, muß man töten.

Nach einem letzten Gespräch mit dem Affen betritt man die Stadt. Man klettert die Säule empor und nimmt das Auge der dort liegenden Statue an sich, klettert wieder hinunter und steckt das Auge in die Augenhöhle der Wandmalerei. Man geht durch die nun offene Tür und muß einen Dämon töten. Anschließend öffnet man die obere Tür und geht hindurch. Auf Reeshaka, die sich in einen Dämon verwandelt hat, wirft man die letzte Dispel Potion. Nach ihrer Zurückverwandlung tauchen unsere Freunde auf. Nach einer Zwischensequenz schleicht man zur obenstehenden Säule und besteigt diese. Mit Hilfe des Seils gelangt man zur gegenüberliegenden Säule. Hier wirft man das Seil zur Ecke rechts oben und balanciert hinüber.

Nun tötet man den Dämon mit einem gezielten Wurf des Hakens. Damit ist das Spiel gelöst und man kann den Abspann genießen.







NLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • LÄNE (je 15,-) • IN DEUTSCH
DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS
ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!
die weiteren Plätze
INDIANA JONES 4
Monkey Island 2
Frank Heidak
ES IST DA!
das deutsche
SUPER NINTENDO
Ein heißer Tip!
MAN SPRICHT DEUTSCH!
AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS
SIERRA MEGAPACKS
ACHTUNG! - NEUE KENNZEICHNUNG - ACHTUNG!
dA = deutsche Anleitung - dV = deutsch auch auf dem Bildschirm
Lern- und Anwendersoftware
IBM-PC Soundkarten IBM-PC
Zubehör allgemein
Disketten
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!
VERSANDKOSTEN INLAND
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte
bei Versand per Nachnahme
die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
VERSANDKOSTEN AUSLAND
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte
bei Versand per Nachnahme
ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT
SIE ERREICHEN UNS PER POST
CPS FRANK HEIDAK
BURGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1
BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85
BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86
LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1
GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:
o Kundenmagazin (kostenlos)
Computertyp
AUFTRAGGEBER
Name
Straße
PLZ Ort
Telefon
Kreditkartenfirma
verfall
Kunden-Nr
Karten-Nr
VISA

TIMED RACES

EASY LEVEL:

RACE 1: PWRWVWHNM-30 - 3 Runden a 2.953km
RACE 2: XMQIYSKAS-80 - 8.805km mit 5 Checkpoints
RACE 3: UVQSNPBCM-70 - 6 Runden a 2.459km
RACE 4: CWVBQPC[illegible]-50 - 10.385km mit 4 Checkpoints
RACE 5: SFX[illegible]XXXP-60 - 10 Runden a 2.[illegible]km
RACE 6: HSYWYSKCG-50 - 4.423km mit 3 Checkpoints
RACE 7: 1VVEMMKOZ-50 - 13 Runden a 1.895km

MEDIUM LEVEL:

RACE 1: ANNSMQLPN-60 - 6 Runden a 2.459km
RACE 2: [illegible]ZVDOPHCY-50 - 9.534km mit 3 Checkpoints
RACE 3: RTLMYJKHB-60 - 4 Runden a 2.994km
RACE 4: ERRURV -67 - 9 Runden a 2.541km
RACE 5: NSSSXXXXS-60 - 7.212km mit 4 Checkpoints
RACE 6: WSVUQPCSJ-70 - 11.168km mit 5 Checkpoints
RACE 7: OUNDEFACG-99 - 11 Runden a 1.772km
RACE 8: CXWDYTACL-68 - 9.492km mit 3 Checkpoints
RACE 9: BZ ZP BAT-90 - 5 Runden a 3.132km
RACE 10: LWNJWKACN-90 - 10.797km mit 5 Checkpoints

HARD LEVEL:

RACE 1: IYVVNVEQR-35 - 8 Runden a 2.129km
RACE 2: KAZZNIKAI-45 - 5 Runden a [illegible].077km
RACE 3: [illegible]QL[illegible]AF-65 - 9.14[illegible]km mit [illegible] Checkpoints
RACE 4: MPPSRPYDU-60 - 7.184km mit 4 Checkpoints
RACE 5: PLQTZQDPE-80 - 11 Runden a 2.156km
RACE 6: ZKZ[illegible]BKK-3[illegible] - 8.40[illegible]km mit 4 Checkpoints
RACE 7: [illegible]TTI-63 - 10.784km mit 4 Checkpoints
RACE 8: AFZYBQCJT-70 - 5 Runden a 2.596km
RACE 9: J[illegible]CHJ[illegible]-99 - 11.141km mit 6 Checkpoints
RACE 10: DASICOTBT-80 - 6 Runden a 2.967km
RACE 11: XDNUSEBCE-85 - 11.058km mit 4 Checkpoints
RACE 12: QDSCJVEBT-75 - 9 Runden a 2.816km
RACE 13: SKGYXXXXK-57 - 5 Runden a 2.582km
RACE 14: YKG[illegible]NAK-92 - 7 Runden a 3.[illegible]73km
RACE 15: WJNEGMEQH-60 - 11.869km mit 6 Checkpoints

CHAMPIONSHIP RACES

EASY LEVEL:

RACE 1: CKRIPS[illegible]-28 - 9.750km mit 3 Checkpoints
RACE 2: QPWM[illegible]QKCQ-34 - 4 Runden a 3.022km
RACE 3: XGPGPZHHS-42 - 8.393km mit 3 Checkpoints
RACE 4: PCWLSY[illegible]KM-51 - 9.23[illegible]km mit 4 Checkpoints
RACE 5: PHRUXPJ[illegible]-68 - 7 Runden a 3.283km
RACE 6: NANCXXXXZ-39 - 12.254km mit 6 Checkpoints
RACE 7: IPWOMWOBP-65 - 7 Runden a 2.349km

MEDIUM LEVEL:

RACE 1: RIQYDVAKA-48 - 4 Runden a 3.242km
RACE 2: HDNQQPAKA-51 - 8.064km mit 4 Checkpoints
RACE 3: WXQBQMDXD-88 - 10.358km mit 4 Checkpoints
RACE 4: UDONAJHAL-47 - 7 Runden a 1.964km
RACE 5: NRWCXXXXR-33 - 12.364km mit 7 Checkpoints
RACE 6: AONGLQKTC-63 - 9 Runden a 1.909km
RACE 7: ZXJGHBKHF-70 - 8.448km mit 3 Checkpoints
RACE 8: DPGTQKBHQ-42 - 11 Runden a 2.143km
RACE 9: IPNIJOBHQ-62 - 7 Runden a 2.582km
RACE 10: MUYURWFHA-86 - 11.100km mit 5 Checkpoints

HARD LEVEL:

RACE 1: PPRGGQFVR-52 - 7 Runden a 2.4[illegible]km
RACE 2: [illegible]PIQKCHCE-65 - [illegible].618km mit 3 Checkpoints
RACE 3: EIIBGGAFE-48 - 9 Runden a 2.[illegible]km
RACE 4: CIGIUQCLT-92 - 8.692km mit 4 Checkpoints
RACE 5: KMRTHBKF-64 - 9 Runden a 2.527km
RACE 6: [illegible]SIS-85 - 7.26[illegible]km mit 4 Checkpoints
RACE 7: RGHSVBRET-89 - 8 Runden a 1.827km
RACE 8: YDCFRACTJ-86 - 9 Runden a 2.720km
RACE 9: GXQFSLMPP-45 - 9.918km mit 4 Checkpoints
RACE 10: TVQLSYUFU-89 - 9.066km mit 4 Checkpoints
RACE 11: WMQHYMTVJ-85 - 13.133km mit 5 Checkpoints
RACE 12: OKUOBJIAC-86 - 6 Runden a 2.692km
RACE 13: FIM[illegible]BCK-68 - 10.797km mit 4 Checkpoints
RACE 14: SIGTXXXXH-35 - 12 Runden a 1.978km
RACE 15: WNQKMPHVN-80 - 13.476km mit 7 Checkpoints

Lotus 3 (Amiga)

H. Neuman aus Hilden hat alle Levelcodes von Gremlin's dritter und bester Lotus-Adaption gesammelt.

Zool (Amiga)

Bonusspielchen gefällig? Kein Problem, folgt einfach der kleinen Skizze von Christoph Schmid aus Liestal.

Abandoned Places

Wert auf eine ausgewogene Party-Mischung legt Willi Bier aus Eschweiler.

Eine große Auswahl an Charakteren hat *Abandoned Places* ja gerade nicht. Wir müssen uns also die richtigen Leute aussuchen, da wir sonst ernste Startschwierigkeiten bekommen.

Die wohl wichtigste Person ist der Priester "Feltus", da er als einziger von Anfang an Nahrung zaubern kann. So können wir unseren Weg im Labyrinth in Ruhe beginnen und außerdem mit den gezauberten Nahrungsgegenständen den Weg markieren.

Sobald wir die Treppe zur Außenwelt gefunden haben, begeben wir uns sogleich zur Anlegestelle eines Schiffes, welches uns zum Festland bringt.

Hier machen wir uns auf den Weg nach "Souls Abbey", um dort den Weisen zu befragen. Dieser gibt uns den Auftrag, den Dungeon unter der Stadt zu säubern.

Nachdem wir nun auch den letzten Winkel von Monstern befreit haben, gehen wir wieder zu unserem Weisen und erhalten den Tip in "Kal Kalon" nach dem Weltatlas zu suchen.

Dort angekommen, befragen wir den dort hausenden Weisen, der uns in die Bibliothek führt. Hier finden wir nach langem Suchen das für uns sehr wichtige Buch. Damit machen wir uns auf den Weg nach "Soul Abbey", wo uns der Weise die Geheimnisse des Buches anvertraut und uns den nächsten Auftrag gibt.

Wie befohlen machen wir uns nun auf den Weg nach "The Steps", um eine Schriftrolle zu suchen.

Mit dieser Schriftrolle stellen wir uns wieder dem Weisen in "Kal Kalon" vor. Da dieser als einziger die Runensprache beherrscht, übersetzt er uns den Text. Dabei stellt sich heraus, daß wir mit der Rolle nur einen Teil des Schriftstückes besitzen. Die anderen Teile befinden sich in den "Mystic Mountains" und den "Wyrm Hills". Weiterhin ist die Rede von drei besonderen Gegenständen, die wiederum in drei Teile zerbrochen und einzeln versteckt wurden.

Hier nun eine Auflistung der ersten Aufträge:

Schriftrolenteile:
- The Steps
- Mystic Mountains
- Wyrm Hills

Fortsetzung auf Seite 97

ZOOL

Start Area 2.1

Bonus Level

* Sprung

Um in ein kleines Bonusspielchen zu gelangen, muss man nur die Skizze befolgen.

Alle Tips auf einen Blick

Auf den folgenden Seiten gibt's Eure gesammelten Werke im Überblick. Neben dem Namen des Spiels, dem System und der Ausgabe verraten wir Euch noch die genaue Seitenzahl, um Euch kostbare Suchzeit zu sparen.

Computerspiele

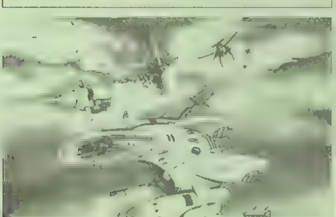
Titel	Seite	Ausgabe	System
3 D Construction Kit Game	94	91/12	alle
Aces of the Pacific	87	92/10	MS DOS
Airbus A320	73	92/ 6	alle
Alcatraz	71	92/ 7	alle
Alien Breed	75	92/ 6	alle
	66	92/ 9	Amiga
	72	92/ 4	alle
	86	92/ 5	Amiga
Amberstar	70	92/ 9	alle
	62	92/ 7	alle
	68	92/ 9	alle
Amnios	60	92/ 3	Amiga
Another World	75	92/ 4	alle
Apidya	62	92/ 4	Amiga
Apydia	77	92/10	alle
Armour Alley	80	92/10	alle
Baby Jo	62	92/ 4	alle
Back to the Future	81	91/11	alle
Bandit Kings of Ancient China	91	91/12	alle
Battle Isle	86	92/ 1	alle
Battle Isle Data Disk Vol. 1	62	92/ 8	alle
Birds of Prey	74	92/ 5	alle
Black Gold	70	92/ 6	alle
	70	92/ 5	alle
Blues Brothers	86	92/ 5	Amiga
	78	92/ 9	alle
Bug Bomber	79	92/ 4	alle
B[illegible]erland	85	92/ 2	alle
Bundesliga Manager Professional	84	92/ 2	alle
	84	92/ 2	alle
	64	92/ 8	MS-DOS
Cadaver 2 - The Payoff	86	91/12	alle
CASH	87	92/ 1	alle
Castle of Dr. Brain	82	92/ 4	alle
Celtic Legends	80	92/ 5	alle
Charly	66	92/ 3	Amiga
Chrome	78	92/ 7	alle
Chuck Yeager's Air Combat	98	91/12	alle
Civilization	78	92/ 2	alle
	82	92/ 6	alle
	86	92/ 5	alle
Clik Clak	74	92/ 8	Amiga
Commander Keen 1-6	75	92/ 9	MS-DOS
Conan the Cimmerian	70	92/ 8	alle
	70	92/ 6	alle
Conquest of the Longbow	69	92/ 4	alle
	62	92/ 3	alle
Countdown	85	91/11	alle
Crime Time	94	91/12	alle
Darkman	103	91/12	C 64
Das schwarze Auge	70	92/10	MS-DOS
	88	92/10	alle
Death Knights of Krynn	94	92/ 1	alle
	95	91/12	alle
Deuteros	90	92/ 2	alle
Deuteros	96	92/ 1	alle
Die Drachen von Laas	90	92/ 1	alle
Double Dragon 2	93	91/12	alle
Double Dragon 3	84	92/ 4	alle
Dune	74	92/ 9	alle
Dynablaster	88	92/ 6	alle
Eco Quest 1 - The Search for Cetus	80	92/ 6	alle
Elf	94	92/ 1	alle
	87	92/ 2	alle
Elite Plus	78	91/11	alle
Elvira 2	75	92/ 8	alle
Epic	72	92/ 9	alle
	62	92/ 8	alle
Eye of the Beholder	65	92/ 4	alle
Eye of the Beholder 2	70	92/ 5	alle
	71	92/ 7	alle
Eye of the Beholder, Teil 5	106	91/11	alle
Eye of the Beholder, Teil 6	107	91/12	alle
Eye of the Beholder, Teil 7	114	92/ 1	alle
Eye of the Beholder, Teil 8	106	92/ 2	alle
Eye of the Beholder, Teil 9	91	92/ 3	alle
F-29 Retaliator	70	92/ 5	alle
	89	91/12	Amiga
Falcon 3.0	78	92/ 7	MS-DOS
Fascination	75	92/ 5	alle
Fire & Ice	76	92/ 9	alle
First Samurai	78	92/ 4	alle
Flight of the Intruder	96	91/11	alle
Formula One Grand Prix	82	92/ 5	alle
	75	92/ 6	alle
	62	92/ 7	alle
Gateway to the Savage Frontier	66	92/ 3	MS-DOS
Gateway to the Savage Frontier, Teil 1	90	92/ 4	alle
Gateway to the Savage Frontier, Teil 2	98	92/ 5	alle
Gateway to the Savage Frontier, Teil 3	98	92/ 6	alle
Gateway to the Savage Frontier, Teil 4	90	92/ 7	alle
Gateway to the Savage Frontier, Teil 5	90	92/ 8	alle
Gateway to the Savage Frontier, Teil 6	94	92/ 9	alle
Ghostbusters 2	79	92/ 4	alle
Global Effect	70	92/10	alle
Gobliins	79	92/ 4	alle
Gods	90	91/11	alle
Gunship 2000	74	92/ 6	alle
	91	92/ 1	alle
Hägar	81	91/11	alle
Heimdall	78	92/ 5	alle
Hero Quest	79	91/11	alle
Hero Quest - Data Disk 1	74	92/ 3	alle
Hudson Hawk	77	92/ 5	C 64
Hunter	67	92/ 7	Amiga
Interchange	81	91/11	alle
Ishar	78	92/10	alle
Jim Power	66	92/ 9	Amiga
John Madden Football	74	92/ 9	Amiga
L'Empereur	79	92/ 6	alle
Last Ninja 3	90	92/ 2	Amiga
Leander	72	92/ 7	alle
	84	92/ 4	Amiga
Leather Goddesses of Phobos 2	70	92/ 9	alle
Leisure Suit Larry 5	87	92/ 2	alle
Lemmings	94	91/12	Amiga
Les Manley: Lost in L.A.	80	92/ 7	alle
LHX Attack Chopper	84	91/11	alle
	94	92/ 2	alle
Locomotion	75	92/ 9	alle
Logical	103	91/12	alle
Lotus Turbo Challenge 2	90	92/ 2	alle
Lure of the Temptress	74	92/10	alle
Mad TV	78	92/ 5	MS-DOS
	83	92/ 5	alle
Magic Pockets	72	92/ 8	Atari ST
Martian Dreams	91	92/ 1	MS-DOS
	72	92/ 3	alle
Mega-Lo-Mania	91	92/ 2	alle
	68	92/ 7	alle
	88	92/ 5	alle
Megafortress	81	92/ 3	alle
Mercenary 3	84	92/ 6	alle
Microsoft Flugsimulator V4.00	78	91/11	alle
Midwinter 2	76	92/ 7	alle
	88	92/ 1	alle
Might & Magic 3	67	92/ 3	alle
	84	92/ 2	alle
	73	92/ 6	alle
Monkey Island 2	70	92/ 8	alle
	62	92/ 4	alle
Moonstone	70	92/ 6	alle
Nebulus 2	84	92/ 2	alle
Necronom	72	92/ 3	alle
Nova 9	80	92/ 5	MS-DOS
Oh No! More Lemmings	66	92/ 3	alle
Outzone	85	92/ 2	alle
Parasol Stars	67	92/ 9	alle
Pegasus	73	92/ 6	alle
	72	92/ 3	alle
Planet's Edge	69	92/ 9	alle
Police Quest 3	62	92/ 3	alle
Pools of Darkness	78	92/ 2	alle
Populous	94	91/12	alle
Populous 2	80	92/ 4	alle
Powermonger	94	92/ 2	alle
Psyborg	79	92/ 7	alle
Push Over	82	92/10	alle
	66	92/ 9	alle
Rainbow Island	102	91/12	alle
Realms	74	92/10	Amiga
Red Baron	93	92/ 1	alle
Return of Medusa	91	91/12	alle
Robin Hood	87	92/ 1	alle
Robocod	69	92/ 4	alle
	75	92/ 5	alle
Robocop 3	65	92/ 8	alle

	79	92/ 7	Amiga
Rodland	75	92/ 6	alle
	86	92/ 1	Amiga
Roger Rabbit	62	92/ 8	alle
Rolling Ronny	91	92/ 1	alle
	87	92/ 2	alle
Secret Weapons of the Luftwaffe	70	92/ 6	MS-DOS
	79	92/ 9	alle
	90	92/ 1	MS-DOS
Shadow Dancer	87	92/ 2	alle
Shadowlands	80	92/ 9	alle
Shanghai 2	96	91/11	alle
Shiftrix	89	91/12	alle
Sim Ant	74	92/ 5	alle
Sim Earth	89	91/12	alle
Sliding Skill	62	92/ 4	alle
Space Ace 2	79	92/ 6	alle
Space Crusade	68	92/ 9	alle
Space M.A.X.	78	92/ 7	alle
Space Rogue	91	92/ 2	alle
Special Forces	74	92/ 8	alle
	75	92/ 9	alle
Speedball 2	70	92/ 7	alle
Spellcasting 201	71	92/ 4	alle
Spindizzy Worlds	66	92/ 3	alle
Spirit of Adventure	91	91/12	alle
Star Trek - 25th Anniversary	75	92/ 6	alle
Steigenberger Hotelmanager	80	92/ 5	alle
Supremacy	81	91/11	alle
	95	92/ 1	Amiga
Switchblade	64	92/ 4	alle
SWOTL-Zusatzdisk P-80 und He 162	65	92/ 6	alle
Teenage Mutant Hero Turtles	103	91/12	Amiga
Test Drive 2	103	91/12	alle
The Adventures of Willy Beamish	78	92/ 3	alle
The Crypt	78	92/ 6	alle
	65	92/ 4	alle
The Final Fight	70	92/ 5	Amiga
The Games: Winter Challenge	67	92/ 7	alle
The Oath	76	92/ 4	alle
The Secret of Monkey Island	90	92/ 2	alle
The Simpsons	65	92/ 2	alle
	83	92/10	alle
The Spy who loved me	81	91/11	alle
Think Cross	72	92/ 3	Amiga
Thunder Burner	72	92/ 3	Atari ST
Time Machine	103	91/12	Amiga
Timequest	82	91/11	MS-DOS
Titus the Fox	78	92/ 6	alle
	74	92/ 8	Amiga
Toki	98	92/ 1	alle
	96	91/11	Amiga
Treasures of the Savage Frontier	66	92/ 8	alle
Turrican 2	79	92/ 7	alle
	72	92/ 3	alle
Ultima 7	66	92/ 9	alle
	98	92/10	MS-DOS
Ultima Underworld	62	92/ 7	MS-DOS
	62	92/ 8	MS-DOS
	70	92/10	MS-DOS
Uncharted Waters	78	92/ 6	alle
	66	92/ 9	alle
	68	92/ 7	alle
Utopia	66	92/ 7	alle
	77	92/ 5	alle
Vroom	70	92/10	alle
	67	92/ 7	alle
Warlords	90	91/12	alle
Wing Commander 1+2	62	92/ 4	MS-DOS
Wing Commander 2	92	92/ 1	MS-DOS
Winzer	91	92/ 2	alle
Wizardry 4	104	91/12	alle
	102	92/ 1	alle
	85	92/ 2	alle
Wonderland	91	91/11	MS-DOS
World Class Leaderboard	88	91/11	alle
Wrath of the Demon	86	92/ 2	MS-DOS
Zarathrusta	96	91/11	alle

Videospiele

Titel	Seite	Ausgabe	System
A Boy and his Blob	101	91/11	Nintendo
A.P.B.	88	92/ 4	Lynx
Actraiser	106	92/ 1	Mega Drive
Adventrue Island	84	92/ 7	Game Boy
Arcus Odyssey	87	92/ 3	Mega Drive
Ax Battler	86	92/ 9	Game Gear
Batman 2	90	92/10	Game Boy
Battle of Olympus	104	91/11	Nintendo
	114	91/12	Nintendo
Battle Ping Pong	87	92/ 3	Game Boy
Blaster Master Boy	86	92/ 9	Game Boy
Bomber Boy	102	92/ 2	Game Boy
	106	92/ 1	Game Boy
Bubble Bobble	88	92/ 4	Game Boy
Bugs Bunny	109	92/ 1	Game Boy
Bulls versus Lakers	92	92/ 9	Mega Drive
Castle of Illusion	108	92/ 1	Game Gear
	108	92/ 1	Mega Drive
	108	92/ 1	Sega
	102	91/11	Sega
	102	91/11	Game Gear
	115	91/12	Sega
	115	91/12	Game Gear
Castlevania 2	116	91/12	Nintendo
	104	92/ 2	Game Boy
	84	92/ 8	Game Boy
Castlevania 4	87	92/ 3	Super NES
Choplifter 2	104	92/ 2	Game Boy
Codename Robocod	92	92/ 9	Mega Drive
	88	92/ 8	Mega Drive
Crystal Mines 2	86	92/ 7	Lynx
Desert Strike	86	92/ 9	Mega Drive
	82	92/ 7	Mega Drive
Devil Crash	87	92/ 7	Mega Drive
	112	92/ 1	Mega Drive
Double Dragon 2	86	92/ 4	Game Boy
Dynamite Duke	108	92/ 1	Mega Drive
EA Hockey	109	92/ 1	Mega Drive
El Viento	96	92/ 6	Mega Drive
F-22 Interceptor	86	92/ 4	Mega Drive
F-Zero	104	91/11	Super NES
F1 Race	84	92/ 3	Game Boy
Fastest 1	112	92/ 1	Mega Drive
Fearytale Adventure	112	92/ 1	Mega Drive
Final Fantasy Legend 2	88	92/ 7	Game Boy
Final Fantasy Legend 2 - Teil 2	92	92/ 5	Game Boy
Final Fantasy Legend 2 Rollenspiel	85	92/ 4	Game Boy
Fish Dude	111	91/12	Game Boy
Fortified Zone	85	92/ 3	Game Boy
Fortress of Fear	112	92/ 1	Game Boy
Galares	104	92/ 2	Mega Drive
GG Aleste	90	92/ 9	Game Gear
	93	92/ 5	Game Gear
GG Shinobi	98	92/ 2	Game Gear
Golden Axe 2	86	92/ 7	Mega Drive
Gradius 3	112	92/ 1	Super NES
	94	92/ 6	Super NES
Hellfire	87	92/ 3	Mega Drive
Home Alone	96	92/ 5	Super NES
Hyperzone	88	92/ 7	Super NES
James Pond	116	91/12	Mega Drive
Kid Chameleon	90	92/10	Mega Drive
Kid Icarus	88	92/ 7	Game Boy
Lakers vs. Celtics	85	92/ 7	Mega Drive
Lemmings	85	92/ 8	Super NES
	86	92/ 9	Super NES
M1-Abrahams Battle Tank	82	92/ 7	Mega Drive
Magic Sword	96	92/10	Super NES
Marvel Land	86	92/ 3	Mega Drive
	102	92/ 2	Mega Drive
Master of Monsters	116	91/12	Mega Drive
Mega Man 2	86	92/ 7	Game Boy
Mickey Mouse 2	108	92/ 1	Game Boy
Mickeys Dangerous Chase	112	92/ 1	Game Boy
Might & Magic	103	92/ 2	Mega Drive
Monopoly	87	92/ 8	Game Boy
Moonwalker	111	92/ 1	Mega Drive
Motorcross Maniacs	110	92/ 1	Game Boy
Ms. Pac-Man	86	92/ 3	Lynx
Mystical Ninja	102	92/ 2	Super NES
	82	92/ 7	Super NES
Nemesis	94	92/ 5	Game Boy
Ninja Gaiden	92	92/ 5	Game Boy
	86	92/ 3	Game Gear
Nobunaga's Ambition	100	91/11	Game Boy
Out Run	108	92/ 1	Mega Drive
	85	92/ 4	Mega Drive
Parodius	112	92/ 1	Game Boy

Phelios	116	91/12	Mega Drive
Power Mission	112	92/1	Game Boy
Prince of Persia	94	92/6	Game Boy
	82	92/7	Game Boy
Probotector	86	92/8	Game Boy
Quak Shot	88	92/3	Mega Drive
	104	92/2	Mega Drive
R-Type	110	92/1	Game Boy
Road Blasters	86	92/3	Lynx
Road Rash	88	92/4	Mega Drive
Robocop	109	92/1	Game Boy
Rockman World	104	92/2	Game Boy
Roger Rabbit	95	92/5	Game Boy
Rolling Thunder 2	95	92/5	Mega Drive
	88	92/4	Mega Drive
Shi Kin Joh	86	92/9	Mega Drive
Skate or Die	108	92/1	Game Boy
Skweek	95	92/5	Game Gear
Snake Rattle'n'Roll	116	91/12	Nintendo
Sol Feace	96	92/6	Mega Drive
Solar Jetman	111	91/12	Nintendo
Solomon's Club	111	92/1	Game Boy
Sonic the Hedgehog	98	91/11	Mega Drive
Spanky's Quest	90	92/9	Game Boy
Speedball 2	85	92/7	Mega Drive
Splatter House 2	90	92/10	Mega Drive
Star Trek	82	92/7	Game Boy
Starflight	94	92/6	Mega Drive
Steel Empire	96	92/10	Mega Drive
Super Adventure Island	96	92/6	Super NES
Super ALeste	93	92/10	Super NES
Super Contra	90	92/10	Super NES
	82	92/7	Super NES
	90	92/6	Super NES
Super Dunk Shot	96	92/10	Super NES
Super Fantasy Zone	86	92/8	Mega Drive
	94	92/6	Mega Drive
Super Fire Pro-Wrestling	87	92/7	Super NES
Super Formation Soccer	82	92/8	Super NES
Super Ghouls 'n' Ghosts	98	92/2	Super NES
	85	92/4	Super NES
Super Hydlide	108	92/1	Mega Drive
Super League	85	92/3	Mega Drive
Super R-Type	92	92/5	Super NES
	106	92/1	Super NES
Super Smash TV	82	92/7	Super NES
	90	92/9	Super NES
Sword of Hope	111	91/12	Game Boy
Teenage Mutant Hero Turtles 2	111	91/12	Nintendo
The Addams Family	96	92/10	Super NES
	88	92/8	Super NES
The Lucky Dime Capers	96	92/10	Game Gear
The Simpsons	109	92/1	Nintendo
Tiny Toons	88	92/9	Game Boy
Toejam & Earl	94	92/5	Mega Drive
Top Racer	82	92/8	Super NES
Turrican	95	92/5	Mega Drive
	88	92/4	Game Boy
	88	92/8	Game Boy
Turtles 2	94	92/6	Game Boy
Viking Child	96	92/5	Lynx
World Cup Soccer	102	92/2	Game Boy
Wrestlobal	108	92/1	Mega Drive
Y's 3	90	92/10	Super NES
	84	92/8	Mega Drive
Zelda 3	86	92/4	Super NES
	96	92/5	Super NES



Fortsetzung von Seite 94

Schwertteile
- Broken Isles
- Summer Vale
- Mount Griffin

Vereinigung der 3 Teile in den Ruin de Maria

Stab der Hoheit:
- Sands of Fire
- Süden der Xorn Hills
- Westküste der Lake Purehart

Vereinigung der 3 Teile im Draken Tor

Kugel des Kommens:
- Seers Point
- Nördliche Küste des Lakes of
- Dreams
- Süden der Mystic Mountains

Somit haben wir die Qual der Wahl, welchen Auftrag wir als nächstes ausführen ausführen. Mit dieser kleinen Auftragsliste sollten alle Startprobleme aus der Welt geschafft sein.

Troddlers (Amiga)

Hier kommen die Levelcodes für *Troddlers*. Erspielt hat sie Christof Grund aus Wildberg.

```
Yo, hier sind die Levelcodes für Troddlers/Amiga !
--------------------------------------------------

Level  0 = premiere
Level  1 = buildit
Level  2 = nosweat
Level  3 = pyramid
Level  4 = clearout
Level  5 = sphinx
Level  6 = quartet
Level  7 = centerin
Level  8 = redgems
Level  9 = crossed
Level 10 = skiparound
Level 11 = packedup
Level 12 = pillars
Level 13 = bzzzzz
Level 14 = fiverows
Level 15 = tighttime
Level 16 = easyone
Level 17 = twotribes
Level 18 = dontmix
Level 19 = Helpemout
Level 20 = meanones
Level 21 = noproblems
Level 22 = treasures
Level 23 = storeroom
Level 24 = upanddown
Level 25 = techno
Level 26 = oneonone
Level 27 = sixrooms
Level 28 = thetower
Level 29 = goforheart
Level 30 = newthing
Level 31 = boulero
Level 32 = cruelworld
Level 33 = cruelcubes
Level 34 = slipnslide
Level 35 = keyx
Level 36 = coldcross
Level 37 = stonem
Level 38 = hardround
Level 39 = firstgun
Level 40 = crossfire
Level 41 = runforit
Level 42 = norules
Level 43 = nofarfall
Level 44 = runaround
Level 45 = badbird
Level 46 = coverthem
Level 47 = saveblocks
Level 48 = glamour
Level 49 = hackback
Level 50 = alotopo
Level 51 = upsideout
Level 52 = dropemin
Level 53 = possible
Level 54 = closeup
Level 55 = foolsrun
Level 56 = jewelpush
Level 57 = guidetry
Level 58 = wotango
Level 59 = loosem
Level 60 = yoursor
Level 61 = sacrifice
Level 62 = boomparade
Level 63 = waitforit
Level 64 = rockblast
Level 65 = nowasteall
Level 66 = fromabove
Level 67 = smashhits
Level 68 = crushrush
Level 69 = firstfire
Level 70 = burnout
Level 71 = rumblehot
Level 72 = cocktail
Level 73 = bugginhard
Level 74 = morefun
Level 75 = spinaround
Level 76 = letitout
Level 77 = allabout
Level 78 = bounceit
Level 79 = raindrops
Level 80 = fireandice
Level 81 = slowburn
Level 82 = stallem
Level 83 = badbombs
Level 84 = soloman
Level 85 = hellditch
Level 86 = firstfirst
Level 87 = goodluck
Level 88 = timehunter
Level 89 = nodelay
Level 90 = nopullplug
Level 91 = gunzone
Level 92 = beltzenrun
Level 93 = brigderun
Level 94 = fallout
Level 95 = colourrun
Level 96 = autofire
Level 97 = sweetheat
Level 98 = heavyduty
Level 99 = tweaky
```

Shadow of the Beast 3

Arne Heyna aus Delmenhorst hat Psygnosis neue Action-Herausforderung bravourös überstanden und versorgt uns mit einer Lösung.

Forest of Zeakros

Die schleimspritzenden Kugeln dürften bei näherem Hinsehen kein Problem darstellen. Nachdem man den Fahrstuhl benutzt hat, sammelt man das Gold ein, läuft zur Brücke, die man nach einigen Schüssen auf den Regler problemlos überqueren kann und holt sich dann die Handgranate. Mit dieser werden nun die vier pfeilspuckenden Kreaturen vernichtet. Mit dem Schlüssel öffnet man die Tür zur Schatzkammer, die sich links unter dem ersten der vier Fahrstuhle befindet. Weiter geht's zum Feuerplatz. Dort müssen der Fleischbrocken vom Spieß geschossen und der Schlüssel geholt werden. Mit diesem wird die Tür links, hinter der das Monster lauert, geöffnet. Sofort rennt man zum Fleischbrocken zurück und schiebt diesen ganz nach rechts unter den herabhängenden Stein mit den gefährlichen Spitzen, ohne daß dieser jedoch herunterfällt und springt über das Monster zurück. Dieses wird von den Spitzen erledigt und der weitere Weg ist frei. Man sammelt das Gold ein und springt dann auf den Fahrstuhl.

Dabei muß man darauf achten, den an der linken Wand vorstehenden Felsen mit auf den Fahrstuhl zu laden, um ihn dann auf die Fläche des "Waagenmenschen" zu werfen. So kann man mühelos zum nächsten Abschnitt hinüberspringen. Die dort aus dem Boden schießenden Pfähle kann man durch gezielte Schüsse und geschicktes Springen hinter sich bringen. Nun folgt das erste Endmonster, dem man auch ohne große Übung gegenübertreten kann. Schädel einsammeln und ab ins nächste Level.

Fort Dourmoor

Nachdem man die Brücke mittels des Schalters heruntergelassen hat, rollt man die Tonne zum defekten Rammbock am Anfang, der wie von Zauberhand repariert dasteht. Mit diesem kann man die Tür rechts öffnen, ohne von den Flammen aus der Decke verletzt zu werden. Nun stellt man sich ganz an das äußere Ende der Brücke, kniet, und schießt die Schräge, von der die Kugeln abprallen, weg. Nun gelangt man problemlos weiter. Man tötet die Wespen, sammelt das Gold ein und schießt den Haken, der die lange Falltür hält, weg. Unten angelangt, schiebt man den Tisch in die linke Kammer, läßt durch den Schalter das Wasser einlaufen, durch den oberen öffnet man dann beide Türen, und das Wasser fließt wieder ab. Man sammelt das Gold ein und stürmt die Leiter hinauf. Dort schiebt man erstmal den Tisch zur Kante, so daß er ins Wasser fällt. Dem "Tonnenwerfer" gibt man mit den Wurfsternen ein paar hinter die Löffel.

Dann wird auch die Kiste ins Wasser auf den Tisch geworfen, man springt hinterher. Die Kiste muß nun zerschossen werden, so daß man über die versprengten Balken in den nächsten Abschnitt gelangen kann. Dort steht eine Kreatur, die nur darauf wartet, den Helden per Haken in den Abgrund zu werfen. Daher muß man also gleich nach unten hüpfen (den grünen Typen nicht abschießen!) und die linke Klappe schließen. Die rote Kreatur kann man erledigen, indem man die Leiter erklimmt, sich knapp unter den Haken stellt und dann, während man nach links zieht, auf das Monster schießt.

Nach ca. acht Versuchen explodiert der Gegner. Nun klettert man die Leiter ganz hinauf, springt links über das gefährliche Hindernis, um das Gold einzusammeln, dann wendet man sich nach rechts, dem Obermotz entgegen. Nachdem man diesen erledigt und seine 'mace' genommen hat, läuft man noch ganz nach rechts zum Gold, dann geht's zurück zum Bedienungspult, an dem zuvor die rote Kreatur stand. Mit dem Haken manövriert man die Tonne links auf das Fließband oben, klettert in die Tonne hinein, schießt gegen den Schalter und ab geht's. Ihr werdet vom grünen Typen in den Fluß hinabgeworfen, dem Ende dieses Levels entgegen.

Caves of Bidhur

Die zwei "kopflosen" Figuren dürften kein großes Problem darstellen, und auch die vier Vögel sind nicht besonders hinderlich. An der Statue angelangt, wendet man sich zuerst nach rechts. Dort steht eine Bank, von der man vorsichtig die beiden Stützen an den Enden abschießt, so daß sie als Wippe dienen kann. Ein Schuß auf den steinernen Adlerkopf genügt, daß dieser abfällt. Dabei sollte er genau auf dem linken Ende der Wippe landen. Das Ganze schiebt man nun nach links, springt von oben drauf und befreit somit den süßen eingesperrten Vogel. Aus lauter Dankbarkeit bietet dieser sich nun als Flugapparat an. Fliegt man ganz nach rechts, erkennt man drei Ebenen. Man flattert zunächst in die unterste und schießt dort so viele drachenfliegende Kreaturen ab, bis eine von ihnen einen Hammer fallen läßt, den man sofort mitnimmt. Wieder oben, sieht man acht Kugeln, die mittels eines Schalters auf eine Rollbahn entlassen werden können.

Drei von ihnen müssen in die oberste Ebene gerollt werden, vier in die mittlere, um die miesen Piekser dort auszuschalten. In der oberen Ebene versucht man nun, durch geschickte Sprünge den Felsblock von oben herabfallen zu lassen. Mittels der drei Kugeln, aufgrund deren der Block rollt, und bewegt durch kräftige Stöße mit dem Hämmerchen, schiebt man ihn bis zum Endmonster. Durch den Block gelangt man hinauf zum Endgegner, der nach kurzem Training leicht zu besiegen ist. Man schnappt sich den Glaskolben aus dem Labor, fliegt in die mittlere Etage, über die Piekser hinweg und füllt das Glas mit dem roten Wasser. Nun wartet noch ein letztes Level.

Nesthomak

Nachdem man den Flammenspucker und die Kugelkette passiert hat, klettert man die Leiter hinunter und rennt nach rechts zum "danger"-Schild, von wo aus man in aller Ruhe die Fledermäuse abballern kann, bis keine mehr übrig sind. Dann hüpft man über den Tisch auf das Bücherregal und schnappt sich den Hammer. Als letztes schießt man dem Tisch sein linkes Bein weg und schiebt ihn ganz nach rechts. Nun geht's wieder nach oben.

Dort bringt man die Kugeln mit dem Hammer zum Schwingen, so daß man durch einen Sprung auf die dicke Kugel nach rechts oben gelangt. Dort angekommen, schießt man die dicke Kugel so an, daß sie nach rechts, also die Treppe hinunterfällt. Ist dies richtig gemacht worden, wird mit einem gewissen Sound bestätigt. Man läuft also sofort zur Kabine, von der aus man den Kran bewegen kann. Man holt aus Becken 1 (links oben) den kleinen Fisch und setzt ihn in Becken 3 (unten). Nach seinem Tode schnappt man dort den rundlichen Fisch und verfrachtet diesen in Becken 1, wo auch er erledigt wird. Der verbleibende Fisch aus Becken 1 wird in Becken 3 gekippt, der übrig bleibende wird dem Hai aus Becken 2 vorgesetzt.

Dieser ist der einzige Fisch, der einem hier nichts anhaben kann. Nun hetzt man also durch die Wasserbehälter und läuft weiter, bis man am Beginn einer großen Höhle die dicke Kugel wiederfindet. Der ausgeschaltete Ofen wird mit Hilfe des Hammers ganz nach links und die Kugel dann in den Ofen geschoben. Das an der Decke hängende Teil sollte ebenfalls mit Hilfe des Hammers bewegt werden, so daß es, mit dem Wurfstern beschossen, nach links unten in die dafür passende Öffnung gelangt. Dann kann der Ofen angeschaltet werden. Während die fließende Glut den Eisklotz mit dem Edelstein zum Schmelzen bringt, hüpft man auf ihn und nach rechts, um dort den Schalter für die Tür zu betätigen. Nach Erstarren der Glut sammelt man die beiden Edelsteine ein und ist am Ende des Abenteuers angelangt.



Krusty's Super Funhouse (Mega Drive)

Gebt bei diesem Simpsons-Witz-Spiel einfach SMAILLIW als Paßwort ein, und Ihr dürft alle Levels anwählen. Herausgefunden hat diesen kleinen Cheat Michael Zenner aus Nürnberg.

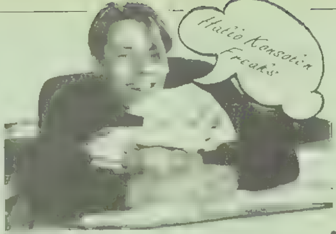
Turtles in Time (Super NES)

Wer Probleme mit den Endgegnern aus Konamis Schildkröteneintopf hat, benutzt am besten die Angriffstaktiken von Martin Helmigh aus Kaarst.



Baxter:
Stellt Euch immer unter ihn (Schatten) und wartet bis er geschossen hat. Jetzt springt Ihr hoch, wartet bis Euer Turtle sein Salto dreht und drückt d.e Attack-Taste. Dies weiterführen bis Baxter zu Boden geht. Nun mit dem Fußhammer in ihn "hinein" springen und immer draufhauen. Fliegt er wieder hoch, geht der Tanz von vorne los

Metalhead:
Zuerst in ihn "hineingehen" und losdreschen. Fliegt er davon, mit dem Fußhammer nachsetzen Zieht er seine Knarre, springt Ihr entweder in den Gulli oder hämmert ihm einen Fußhammer entgegen, der jedoch genau getimed werden sollte. Trefft Ihr ihn während des Herumgehüpfes mit einem Fußhammer geht's von vorne los



In einer kristallklaren Winternacht sitzen wir als unbedarfte Videospieler mal wieder vor unserem Konsölchen und lassen das Joypad dampfen. Vor drei Wochen erst haben wir uns das letzte Spiel gekauft und stehen, wie so oft, vor dem obersten aller Obermotze Doch plötzlich klopft es an der Tür. Wir drücken den Pauseknopf und schauen vorsichtig in die knirschend kalte Nacht hinaus. Und wer steht da? Der Weihnachtsmann ist's, mit zwei großen Säcken über der Schulter: Auf dem einem entziffern wir: "Von Tante Sega", auf dem anderen "Von Onkel Nintendo". Darunter noch ein paar japanische Schriftzeichen, die wohl den neuesten Cheat zum ersten 93er Actionhit darstellen sollen. Wir lassen den bärtigen Alten nicht länger in der Kälte stehen, setzen ihn in Papas besten Sessel, servieren Glühwein und original Nürnberger Bratwürste. Schweigen, ab und an unterbrochen von einem gierigen Schlürfen unseres Gastes, beherrscht das düstere Szenario beim Kerzenlicht unseres Weihnachtsbaumes "Meine Eltern haben wieder viel zu viel Lametta rangeklatscht", versuchen wir den immer noch schweigenden Mann in Rot zu einer Unterhaltung zu zwingen, "Die sind grad zur Kirche gedüst". "Yup!", erwidert unserer Gast und nimmt sich das letzte Würstchen. "Die Würstchen waren gut, aber kalt", setzt er nach. "Wenigstens war der Gluhwein heiß ", erwidern wir. Schweigen.

Wir reißen uns zusammen und schleudern unserem Gegenüber ein herzhaftes "Hey Opa, mach mir den Cyber Rasor Cut!" entgegen Weihnachtsmanns Gesicht hellt sich auf, er lugt in beide Säcke und meint: "Ich laß die Katze aus dem Sack." Unser Gast holt eine druckfrische *POWER PLAY* und eine *VIDEO GAMES* heraus, schwenkt sie vor unseren begierigen Augen hin und her und fragt: "Haste noch 'ne Nürnberger?". Wir laufen in die Küche und machen ihm die letzten Würstchen sogar warm.

Erfolgreiche Feiertage...
Euer
Kurt

Rat King:
Kommt er angeschippert, vor die Mitte seines Bootes stellen und loshämmern. Fliegen seine Minen, ganz nach unten und weiter zuschlagen.

Tokka und Rahzar:
Einen der beiden vornehmen und losprügeln Hüpft er davon, ein Stück nach unten gehen und mit einem Fußhammer antworten. Den Rücken solltet Ihr Euch dabei immer freihalten

Shredder 1:
Die Soldaten einmal schlagen und dann die Katapult-Technik benutzen. Ihr braucht 9 Soldaten, bis Shredder abzieht. Leuchtet das Fadenkreuz rot auf, schnell dünn machen. Im "Hard"-Modus müßt Ihr die Soldaten erst mit dem Bulldozer rammen und dann werfen.

Slash:
Gemein! Ohne den Fußhammer kommt Ihr nicht weit. Lockt Slash damit in die Luft und prügelt ihn dann von unten. Schwingt er sein Schwert, schnell nach oben oder unten springen

Rocksteady und Bebop:
Hier müßt Ihr nur einen der beiden platt machen. Ihr schnappt Euch am besten Rock. Zuerst ausweichen und dann mit dem Fußhammer in ihn hinein springen. Jetzt immer dranbleiben und Bebop links liegen lassen.

Leatherhead:
Einfach drauflosprügeln. Duckt er sich, hochspringen und mit einem Fußhammer draufhauen. Die Fässer im "Hard"-Modus unbedingt überspringen

Krang 1:
Wieder dicht ran und drauf. Haut er ab, mit dem Fußhammer nachsetzen. Wirft er Bomben, auf die Schatten achten und ausweichen.

Krang 2:
Schlagen bringt hier nicht viel. Am besten immer mit dem Fußhammer drauf. Nie zum Schießen kommen lassen. Wirft er die Zerstörer, sind diese mit normalen Schlägen zu neutralisieren. Will er Euch zerquetschen, mit der normalen Attacke abwehren

Shredder 2:
Leuchtet Shredders Schutzschirm rot, stellt Euch mit eini-



gem Abstand vor ihn und springt, sobald der Schutzschirm erlischt, mit einem Fußhammer in seine Richtung. Ist der Schirm grün, stellt Euch hinter Shredder und schlagt zu, wenn der Schirm erlischt. Bei einem blauen Schutzschild niemals springen, sondern vor Shredder stellen und drauflosprügeln.

Turtles in Time (Super NES)

Ein nächster Cheat von G. Karos: Der altbekannte Konami-Cheat funktioniert auch bei den Super-NES-Turtles. Im Titelbild auf dem zweiten Joypad einfach oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B und A nacheinander drücken und es klingelt in Euren Ohren. Nun lassen sich im Optionsmenü bis zu zehn Leben einstellen. Hier noch zwei weitere Cheats, die allerdings nur auf der japanischen Variante des *Turtles*-Moduls funktionieren. Stage Select: links, rechts, links, rechts, L, R. Boss Select: oben, oben, oben, unten, unten, unten, B, A, B.

TIP DES MONATS

Lemmings (Mega Drive)

Neu, neu, neu! Die 777 Mark für den Tip des Monats gehen diesmal nach Deckenpfronn. Robert Höfer ließ sein Joypad nicht ruhen und zockte in etlichen schlaflosen Nächten sämtliche *Lemmings*-Levels durch. Hier sind alle Levelcodes.

Alle *Lemmings*-Levelcodes für Segas Mega Drive

Lemmings (Mega Drive)

Passwords

Fun	Tricky	Taxing	Mayhem	Sunsoft	Present
01-LDDTD	01-YTDYD	01-YFDTD	01-MWDYD	01-ERGFW	01-NZGJW
02-QWKYN	02-KSJXX	02-LJKWP	02-FVJXX	02-QSMNQ	02-TDENE
03-KDDTD	03-IFDWP	03-CRDQF	03-MLUMF	03-HVECB	03-SPGGX
04-SWKYN	04-TSJXX	04-DPKWP	04-KKKPB	04-PMMPT	04-DXNCL
05-PTDVM	05-TVDXN	05-VKDSN	05-PQDTR	05-GZHBL	05-RXHYJ
06-IMKBI	06-DMKZG	06-BSLPB	06-HHERK	06-ZQMJX	06-XBRCV
07-HTDVK	07-CYLXN	07-DZDJR	07-FFDMS	07-MHURP	07-VMEWK
08-MMKBI	08-PMKZG	08-FWLPB	08-EWKBL	08-KGMQY	08-EGNRP
09-VDDTI	09-LKJMF	09-SKDMJ	09-JTDKE	09-HLGMX	09-RBGKW
10-ZWKYN	10-DMKPB	10-TRKKT	10-GBJBX	10-BRMFT	10-IPNMR
11-XDDTD	11-FLMMJ	11-WYDDZ	11-NXDYD	11-NLEZB	11-WQGGX
12-CXKYN	12-LMKPB	12-XVKKT	12-GWJXX	12-LCNCV	12-HYNCL
13-PDTVM	13-LPDPR	13-PSDGS	13-LYDKN	13-XLHTP	13-VYHYJ
14-TMKBX	14-YPKRK	14-VLKBX	14-DQXZQ	14-MNMSY	14-BDNCV
15-BTDVM	15-KGDPR	15-ISDVR	15-QRDPR	15-YDHRG	15-ZNHMX
16-WMKBI	16-GGKRK	16-YPKBX	16-JJKRK	16-BHNXD	16-RNNTP
17-VHDVD	17-SGDPJ	17-CLDVD	17-ZJDPJ	17-PLHHB	17-BMGNW
18-ZZKZB	18-GFKRC	18-DFKXI	18-SHKRC	18-DXMGV	18-IQRQH
19-IHDVL	19-ERDLK	19-GWDRF	19-ZXDLK	19-VZGSW	19-WBGLX
20-CBKBP	20-HPKNC	20-BSKXP	20-DSJFX	20-SBMVP	20-DKNHL
21-PXDWM	21-ZHDNS	21-YFDZN	21-JNDYN	21-TFJSG	21-VKHDX
22-TQKCX	22-BYKPL	22-PXLQB	22-BMKBG	22-NLNLC	22-BPNGV
23-BXDWP	23-MLDNS	23-HPDLR	23-JEDCP	23-ZBHKK	23-ZYHZK
24-WQKCI	24-JYKPL	24-JBLRB	24-BSKPB	24-XRNHD	24-LBNVP
25-FJDVD	25-FWDLX	25-WSDJJ	25-CYDZP	25-YBHFC	25-VBGRW
26-KBKEP	26-XJJCI	26-XMKLT	26-ZXKSB	26-GTMHP	26-BSNQB
27-BJDVD	27-JWDZD	27-ZDDGF	27-HRDRJ	27-PBGMX	27-ZCGLX
28-MBKBP	28-PKJCI	28-BBKMT	28-ZPKQC	28-MJMPQ	28-LLNHL
29-ZXDMN	29-FMDCN	29-SXDHS	29-FSDQS	29-SZHFK	29-XLHDK
30-PBKCX	30-SCKPG	30-FXKPI	30-XJKSL	30-ECNFD	30-PQNGV



Wonderdog (Mega-CD)

Timo Merenda aus Kirchheim spielte Core-Designs Space-Wau-Wau-Hatz *Wonderdog* durch und sandte uns die Paßwörter.

Level 2:	MYSTIC
Level 3:	ANKLES
Level 4:	LEDZEP
Level 5:	REEVES
Level 6:	PIXIES
Level 7:	WOOPIE

Galahad (Mega Drive)

Stefan Seemann aus Friedenkenthal erspielte die zwei *Galahad*-Paßwörter.

Level 2:	ZXSP
Level 3:	LVFT
Cheat	LTUS

Euro Club Soccer (Mega Drive)

Und noch einmal Michael Zenner. Wer im Finale stehen will sollte einfach folgendes Paßwort ausprobieren

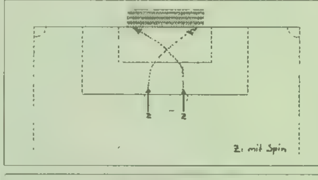
FNUEABDiCA
VT6tABDiAt

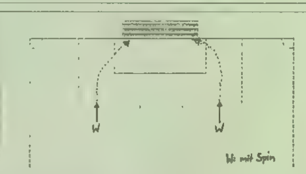
Thunderstorm FX (Mega-CD)

Levelanwahl zum Ballerspektakel *Thunderstorm* gefällig?_Peter Weiß von Fandango verrät Euch zwei kleine Cheats: Im Titelbild nacheinander links, rechts, A, B und C drücken. Nun läßt sich der Level anwählen (links-rechts). Um die nicht eben leichte Heli-Hatz zu bestehen, dürft Ihr auch den "Easy-Mode" anwählen: rechts, oben, links, unten und A. Schon gibt's im Options-Menü den "Easy-Mode" als Belohnung.

Taz-Mania (Mega Drive)

Sven Gareis aus Großhabersdorf zeichnete einige hilfreiche Karten zum Vielfraß-Comic-Spektakel *Taz-Mania*. Im Eislevel erreicht Ihr nun den hochgepriesenen Bonus-Iglo, im Wüstenlevel lassen sich hingegen sehr viele Leben er-





Super Soccer (Super NES)

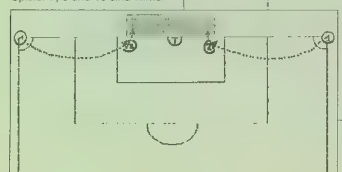
Ein paar aufschlußreiche *Super-Soccer*-Karten sandte uns André Egli aus Rupperswil in der Schweiz. Hier noch ein kurzer Tip zur Aufstellung: Die Spieler 7, 9 und 10 sind immer die Besten, darum stellt Ihr die Superkicker am besten in den Angriff. Die 7 in die Mitte, die beiden anderen auf die Flanken. Spielt ihr mit Deutschland, anfangs mit 2-3-5 spielen. Später auf 4-3-3 umstellen. Im letzten Spiel gegen die Nintendo-Mannschaft wählt Ihr 4-4-2 und laßt möglichst nur Lothar Tore schießen. Ab und an darf auch mal Rudi ran – Lothar schießt allerdings besser.

Befinden sich die Spieler auf einer der Linien, darf, sobald Ball da, abgedrückt werden.

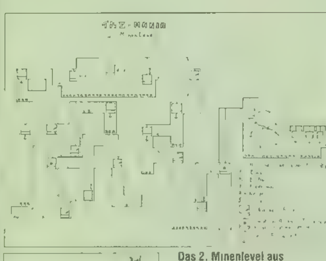
Linie, auf der man stehen sollte
Schussrichtung
Pass
P X Y W Z : Angriffsvarianten
TOR
Y: ohne Spin

①: Spieler 1
②: 2 Spieler
Ⓣ: gegnerischer Torhüter

P: Pass mit Y-Knopf, sobald der Torhüter auf den Spieler ① zuläuft, schiessen mit B-Knopf (Spieler ②)



Hier nur die Richtungsanzeige um einen Punkt heben und mit Spingen Tor schießen. Per Kopfball ist Euch ein Treffer sicher (links).





Der Bonusraum im Eislevel: Hier beide Leben und Continues einsacken und das Level nach Selbstmord so oft wiederholen, wie es beliebt.

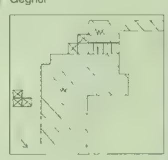
gattern, wenn Ihr beide Extraleben und Continues einsackt und Euch danach opfert. Außerdem spendierte Sven Euch eine Karte zum recht verflixten zweiten Minenlevel.

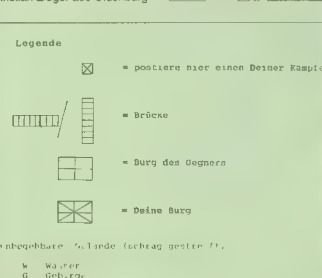
Das 2. Minenlevel aus *Taz-Mania* strotz vor Fallen.

Crystal Warriors (Game Gear)

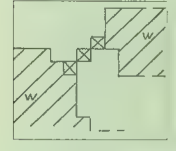
Die kleine Komplettlösung zum Game-Gear-Rollenspiel *Crystal Warriors* stammt von Kristian Zieger aus Oldenburg

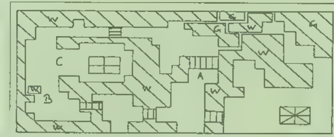
Allgemeines:
– Anfangs alle Personen mitnehmen, die sich Euch anschließen wollen. Wird ein Kämpfer in der Schlacht besiegt, hat man so in der nächsten Runde "Nachschub"
– Heiler und Magier brauchen nicht unbedingt teure Waffen zu tragen. In späteren Runden beschäftigen sie sich fast ausschließlich mit Zaubereien. Sie sollten dem Feind zudem nicht zu nahe kommen.
– Befindet sich ein Heiler unter den Gegnern, ist er als erstes zu eliminieren.
– Feuer-Kämpfer kämpfen am besten gegen Wind-Gegner











– Wasser-Kämpfer kämpfen am besten gegen Feuer-Gegner
– Wind-Kämpfer kämpfen am besten gegen Wasser-Gegner
– Erde-Kämpfer klopfen alle Gegner windelweich
– Folgende Magien sind unbedingt zu kaufen: Heal/Life, Chant, Cold/Frost, Fire/Blaze, Flash/Bolt

Runde 1-4:
Einfach drauflos prügeln. Die Prinzessin haut fleißig mit.

Runde 5
Karte 1: Zwei starke Kämpfer sollten, wie auf der Zeichnung, bei der Brücke Aufstellung beziehen. Drei sollten unten links entlang schleichen und den gegnerischen Heiler umpusten.

Runde 6.
Hier sollte sich die Gruppe gut verteilen und immer weiter heiter vorrücken

Runde 7
Mit den Kämpfern eine Wand bilden, wobei starke Kämpfer und Magier in der Mitte kämpfen, schwächere Charaktere kämpfen an den Flanken. Heiler sollten zurückbleiben Nun ständig einen Schritt weitergehen.

Runde 8.
Karte 2: An den angegebenen Stellen der Zeichnung drei starke Kämpfer postieren. Nun versuchen, den Gegner in einem Zug zu bezwingen.

Runde 9-10:
Die stärksten Krieger um die Enge in den Bergen herumstellen Die Prinzessin nur einsetzen, wenn Heiler verfügbar sind

Runde 11:
Gut verteilen und vorrücken wie in Runde 6

Runde 12
Wir postieren zwei oder drei starke Kämpfer links vom Wall und lassen die Gegner recht nah herankommen

Runde 13
Die drei kräftigsten Recken entlang der ersten und zweiten Brücke aufstellen. Die Prinzessin zum Heilen benutzen.

Runde 14:
Mit ein paar Kämpfern nach links zur Brücke watscheln, mit den anderen zur ersten und zweiten Brücke von oben. Mit der Prinzessin fleißig heilen.

Runde 15:
Wie in Runde 7 aus Euren Mannen eine Wand bilden, die diesmal aber schräg nach unten zeigen sollte. Alle Heiler und die Prinzessin vom Feind fernhalten und aus der zweiten Reihe agieren lassen (Heilen, etc.)

Runde 16.
Karte 3. Kämpfer im Umfeld von Punkt A positionieren. Warten bis ein Gegner von links oben kommt, diesen neutralisieren. Dann zu Punkt B wetzen und dort alle Feinde platt machen. Nun zu Punkt B wandern, wo Ihr über einen Endgegner stolpert. Hier laßt Ihr soviele Kämpfer angreifen, wie Ihr Heiler habt. Ist der Motz erlegt, betrachtet Ihr Euch den netten Abspann und freut Euch des Lebens

Hook (Game Boy)

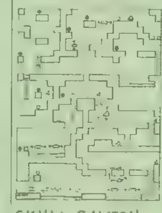
Oceans netter Filmumsetzung mangelt es auf dem Game Boy vor allem an Übersichtlichkeit. Die ausführlichen Karten von Horst und Daniel Dilling aus Grafenwöhr dürften hier Abhilfe schaffen und das Geheimnis um den einhändigen Piraten zu lüften helfen.

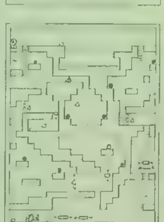
LEGENDE.

TO = Zahn (Tooth)
U = Uhr (Clock)
□ = nützlicher Gegenstand
△ = Feind
● = zu sammelnder Gegenstand

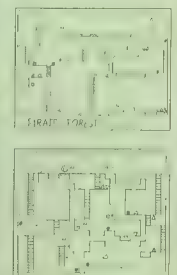
WINTER LAND

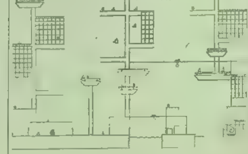
SNOW PEEKS

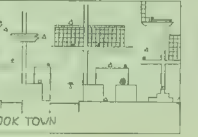












Ultima VII

CLUE BOOK (TEIL 4)

Im letzten Teil des Clue Books geht es nochmal zur Sache. Sicherlich werdet Ihr als Sieger davongehen. Im nächsten Heft bringen wir Ultima Underworld freuen.

INVISIBLE MAZE

LEVER PUZZLE

1) - (6) Numbers in black circles mark levers; numbers in white circles mark doors. Levers open/close their corresponding doors. Some doors (those in gray) begin open, other doors (in black) begin closed.
(7) Lever here opens secret doors (8)
(8) Secret door
(9) Magically locked door

Proper lever sequence:
5, 4, 6, 7, 4, 8 (or 9)
Open door at beginning
Closed door at beginning

LEVER PUZZLE

DIE GENERATOREN

Diese Hinweise scheinen zu den Generatoren zu gehören, die der Time Lord erwähnt hat. Entweder sind es Lösungswege für die Puzzles oder Hinweise zum Hineingelangen in den Generator.

Tetraeder

Der Tetraeder-Generator befindet sich in einem Raum an der nordöstlichsten Spitze von Deceit. Es gibt kein Puzzle. Die ätherschen Monster gilt es zu besiegen. Nur eine magische Waffe kann ihnen Schaden zufügen, ein Glasschwert wäre ideal.

Kugel

Die Kugel steht an der westlichen Seite des Dungeon Despise. Drei Steinmauern umgeben die Kugel innerhalb der Höhle. Tritt in folgender Reihenfolge in die Moongates: rot, blau, blau, rot. Ein falscher Schritt und ihr werdet zurückgedrängt.

Würfel

Im nördlichsten Raum im Dungeon auf der Fellowship Isle findet Ihr den Würfel. das Diagramm beschreibt die Lösung zu dem Puzzle. Geht die quadratischen Wege entlang bis zum Zentrum, wo der kleine Würfel liegt. Ein Tritt in eine numerierte Zone läßt temporäre Brücken zwischen zwei Wegen mit gleicher Nummer entstehen oder sie werden zerstört. Vermeidet die Feuerfallen. Ein unüberlegter Schritt treibt Euch zurück oder schlimmer, tötet Euch.

Cube Puzzle

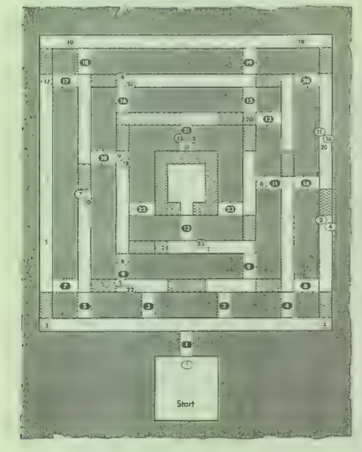
Die Zahlen in schwarzen Kreisen sind temporäre Brücken.

Zahlen in weißen Kreisen markieren Auslöser für temp. Brücken zwischen zwei gleichen Zahlen.

Nummern ohne Kreise zeigen Auslöser, die die temp. Brücken zwischen zwei gleichen Zahlen zerstören.

Feuerfelder

Unsichtbare Barrieren



CUBE PUZZLE

Numbers in black circles indicate temporary bridges.
Numbers in white circles mark triggers to create the identically numbered temporary bridge.
Numbers without circles mark triggers to destroy the identically numbered temporary bridge
Fire field
Invisible barrier





Hebel Puzzle

1-6. Zahlen in schwarzen Kreisen markieren Hebel. Zahlen in weißen Kreisen zeigen Türen an. Hebel öffnen/schließen mit ihm in Verbindung stehende Türen. Einige Türen (grau) sind anfangs offen, andere (schwarz) sind geschlossen.

7. Der Hebel öffnet die Geheimtür (8).

8. Geheimtür.

9. Magisch verschlossene Tür.

Richtige Hebelsequenz: 5, 4, 6, 7, 4, 8 (oder 9).

Offene Tür zu Beginn.

Verschlossene Tür zu Beginn.

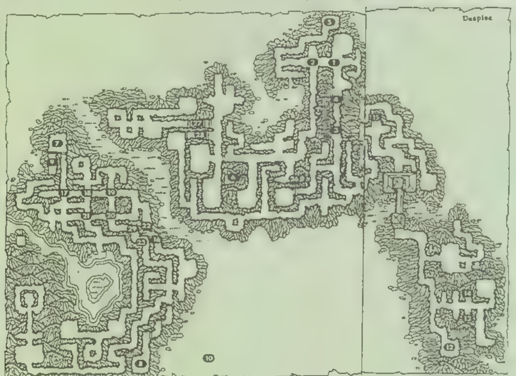
DUNGEON DESPISE

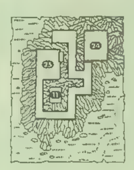
Ohne die Fähigkeit Magie "aufzuschließen" ist es sinnlos diesen Dungeon zu betreten. Meine Kumpels fanden in einigen Zimmern Schlüssel, um konventionelle Türen aufzuschließen. Manche der Kumpels überleben die Dungeons nicht, mit ihnen gingen die Schlüssel verloren. Spinnen, Gazers, Trolle und weitere widerliche Kreaturen warten auf Euch in den Korridoren. In einem Zimmer gegenüber dem Teleporter fand ich einen Schlüssel. Ich entschloß mich, den Schlüssel nicht an der Tür zu versuchen und untersuchte lieber die Formation der Wände. "Wähle nie das offensichtliche" riet mir ein Freund. Eine Wand erwies sich als imaginär und führte zu weiteren Teleportern. Ein ansehnlicher Schatz befand sich am Ende, den ich liegen lassen mußte, als die Kopflosen auftauchten. Solltest Du den Zaster finden, behalte mich in guter Erinnerung.



Ich erinnere mich, Springbrunnen gesehen zu haben. Eine Geschichte erzählt von Fulgrihm, der am Fuße des Fountain of Wealth den Tod fand. Ich habe eine Aversion gegen Brunnen.

In einem Buch im Lycaeum las ich kürzlich von einem fliegenden Teppich, der in Flußnähe am westlichen Eingang zum Dungeon verloren ging. Findest Du den Teppich, verkürzt sich Deine Reisezeit beträchtlich.





DESPISE

1) Teleporter to (2)
2) Teleporter from (1)
3) Teleporter to (4)
4) Teleporter from (3)
5) Invisible path to teleporter to (6: northwest)
6) Southeast: Teleporter to (7: north)
Northwest: Teleporter from (5)
7) North. Teleporter from (6: southeast)
South: Teleporter from (12: south)
8) (All three points are up an invisible staircase)
Southwest. Teleporter to (9: north)
Northeast: Teleporter to (10)
Southeast. Teleporter to (11)
9) North: Teleporter from (8: southwest)
Center. Teleporter to Selwyn's tower, just west of Despise (The lever on the top floor opens the secret door to escape from the tower.)
South: Teleporter to pirate's lair, at the northeasternmost tip of Britannia
10) Teleporter from (8: northeast)
11) Teleporter from (8: southeast)
12) South: Teleporter to (7: south)
East: Teleporter to (13)
North. Teleporter to (14)
West: Teleporter to (15)
13) Teleporter from (12: east)
14) Teleporter from (12: north)
15) Teleporter from (12: west)
16) Teleporter to (17)
17) Teleporter from (16)
18) Teleporter to (19)
19) Teleporter from (18)
20) Teleporter to (21)
21) Teleporter from (20)
22) Teleporter to (23)
23) Teleporter from (22)
24) West: lever opens door into (25)
Southcentral. Teleporter to (8)
Southeast: Teleporter to wooded area just west of Despise and east of the beach
25) Door can only be opened with lever at (24)
26) Switch for door in corridor due south
27) Heading west, first lever opens first two doors. Second lever opens third door. First two doors shut again after passing third door
28) Lever here opens first two doors at (27)
29) Impassible
Invisible paths

Despise

BUCCANEER'S DEN

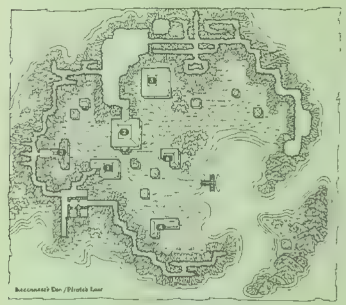
Von Mandy: Vor einigen Jahrhunderten war das hier eine Piratenhöhle. Heute steuern wir diesen schlechten Zeiten wieder entgegen.

Die Spielleidenschaft hat die Stadt überrollt. In den Ruhestand getretene Gauner und Schurken leiten das Ganze an. Smithy ist da ein gutes Beispiel. Im House of Games solltest Du seiner Wache Sintag aus dem Weg gehen.

Gordy, der auch Spiele anleitet, ist freundlicher. Glenno und seine Bande Martine, Wench und Roberto sind ebenfalls entgegenkommender, besonders Roberto.

Ich erinnere mich ungern an diese Räumlichkeiten, da ich hier eine Kameradin verloren habe. Auf der Suche nach Schlüsseln wurden wir getrennt. Als ich mich umdrehte, nachdem ich in eine Nische gesehen hatte, war sie verschwunden. Ich nehme an, sie fiel durch eine illusionäre Wand.

Matrosen, die in diesem Gebiet segeln, haben einen Drachen gesehen. Keiner kann sich eine solche Gestalt einfach ausdenken. *su*



BUCCANEER'S DEN

1) House of Games
2) Baths
3) Fellowship hall
4) Budos
5) The Fallen Virgin
6 Trainer (Lucky

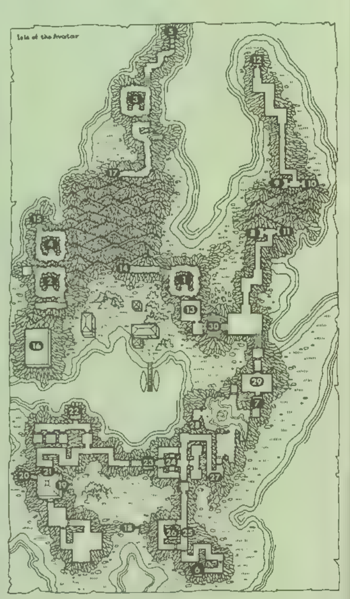
The Fellowship hat eine Filiale hier. Meistens leitet Danag sie, da Abraham, der eigentliche Geschäftsführer, ständig unterwegs ist. Die meisten Bewohner gehören der Fellowship an. Wer nicht dazugehört, gibt sich auch keine besondere Mühe aufgenommen zu werden, außer Blacktooth. Er und Mole waren Geschäftspartner, bevor Mole der Fellowship beitrat.

Ich merkte schnell, daß Mandy die Wahrheit sprach. Buccaneer's Den hat im Verhältnis mehr Fellowship-Mitglieder als Einwohner. Ich vermute, daß es mit den Spielen zu tun hat.

Im Tunnelgebirge der Insel, auch unter Pirate's Lair bekannt, entdeckte ich, daß Folterwerkzeuge in einigen Höhlen der Fellowship lagern. Dieser Widerspruch zwischen ihren erklärten Absichten und der eigentlichen Praxis ließ mich stutzig werden. Erforsche es gründlich, aber mit Vorsicht.

ISLE OF THE AVATAR

Dieser Dungeon ist eine Ansammlung von komplizierten Labyrinthen und Teleportern. Der nördliche Teil der Karte beruht viel auf Vermutungen.



ISLE OF THE AVATAR

1) Teleporter to (2) (and from (3) or (4))
2) Teleporter to (3) (and from (1))
3) Teleporter to (1) (before (5) is reached) or (4) (after (5) is reached)
4) Teleporter to (1) (and from (3))
5) When chair here has been occupied, (3) teleports to (4), rather than to (1)
6) Teleporter to and from (7)
7) Teleporter to and from (6)
8) Teleporter to (9)
9) Teleporter from (8)
10) Teleporter to (11)
11) Teleporter from (10)
12) Teleporter to (13: center)
13) Center: Teleporter from (12)
Northwest: Teleporter to (14)
Northeast: Teleporter from (17)
14) Teleporter from (13: northwest)
15) Teleporter to (16)
16) Teleporter from (15)
17) Teleporter to (13: northeast)
18) Black Gate key necessary to open this gate
19) Black Gate key necessary to open this door
20) Slider switch for (21)
21) Door opened by switch at (20)
22) Three switches for cells to southwest: Left and right switches change door selection one door to the left or the right. Center switch opens the selected door.
23) Switch opens east door
24) Lever puzzle (see p.34)
25) Switch here opens sliding doors to northwest and southwest
26) Lever here opens door to southeast
27) Two levers at south each open a door to this room. (Doors automatically close as thou enter this room.)
28) Lever here opens secret door out of room.
29) Sliding doors with hidden triggers (check under Fellowship medallion)
30) Invisible maze (see p.34)
▬ Invisible paths



Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Michael Hengst (mh)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Volker Weitz (vw), Sönke Steffen (jf), Knut Gollert (kn), Manfred Neumayer (mn)
Ständige freie Mitarbeiter: Eva Hoogh (ev)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel. 089/46 13-289, Telefax 089/46 13-5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Susanne Bübl, Cornelia Pflanzer, Andrea Danzer
DTP Operatoren: Sandra Uttendorfer, Marion Schwanke
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Walo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)
Titel: ascii

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel. 089/46 13-894, Telefax 089/46 13-789

Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel. 089/31 90 06-0

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

Verkaufspreis: Einzelheft DM 6,50
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
Markt & Technik Abobetreuung GmbH
Postfach 11 63, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm
Tel. 0 71 32/385 263, Telefax 0 71 32/65 63
Jahresabonnement Inland DM 69,60 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/64 38 66, Jahresabonnementpreis: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/51 91 31, Jahresabonnementpreis: sFr. 78,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65.

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/46 13-180, Telefax 089/46 13-232

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/46 13-0, Telex 52 20 52, Telefax 089/46 13-100

Die Zeitschrift wird mit chlorfreiem Papier hergestellt.

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München. Aufsichtsrat: Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
ISSN 0937/9754



Inserentenverzeichnis

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma CHS Elektronik bei.

KONTAKT



Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **März-Ausgabe** (erscheint am 10. Februar '93). Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 4. Januar '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **April-Ausgabe** '93 (erscheint am 10. März '93) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie, Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Nippon, Alternate R., The Dungeon, R. of Darkness, Gemstone, Warrior, Shadow Keep, C. Shadofire Carsten Tel. 05632/305

Verk. C 64 def. + 1541 + Dolphin DOS + 1530 + Hefte + Orig. (12 Disk, 30 Kass.) auch einzeln. Infos bei: S. Gottschalk, Postbrookstr. 18, 2850 Bremerhaven

Verk. Orig. Spiele Ultima 6, Turrican, Speedball II, Bloodwych, Reederei und Heroes of the lance Tel. 040/6050841

Verk. und tausche PD-Soft. Liste gg. 2 DM anfordern Christian Lochner, Stichwort: PP, Sicherstr. 6, 7146 Tamm

Verk. orig. Turbo Process V 1.0 vin Rossmöller, Handshake, Preis 160 DM, sowie 100 gebr. Leerdisks, St. 25 Pf., 5.25" Tel. 04471/7239

Verk. orig. Disks. Busicalc II, Mini Office II je 40 DM, Pirates, Driller, Armageddon, Man E. Centre je 20 DM, Tau Ceti, Infilt. Spiele, je 10 DM Tel. 04471/7239

Verk. C 128 D, Commodor Mon., 200 Disks viele Orig. Spiele Jox, div. Lit. VB 550 DM. Tel. 0911/791515 Sascha Changizian Alte Reutstr. 182 8510 Fürth

Verk. C 128, Fl 1571 1541, Datassette, Sound Sampler, 3 Diskboxen, über 40 Orig. wie Turrican II, Dragon Wars, Gunship VB 600 DM. Tel. 09843/1273

C 64 Orig. Panzerstrike, Zombie, Plasmatron, Wollman, Star Raider II, Book of Dead, Game Over I + 2, Wizardry I usw. günstig, auch Tausch, suche Oldies Orig. Tel. 09333/1286

Orig. m. Anl. über 20 St. wie Ghosts n Goblins 17 DM, Legend Blacks 19 DM, Atomino 20 DM, Untouchables 19 DM u.a. Liste gg. RP. T. Baaz Neubauer Str. 1, O-1307 Eberswalde

Verk. Orig.: Bards Rale, Driller, Alternate R. I + II, Gnome Ranger, Zodiac, Shadows of M. Meldung bei Ulrich Gonner, 6970 Lauda Tel. 09343/4329

Verk. C 64 mit Floppy 1541 Model I + Datasette mit ca. 90 Orig. Spielen + Diskbox, + Disks, für nur 600 DM. NP 1500 DM. Tel. 02246/18397 Peter

Verk. C 64 mit Floppy 1541 II nw. Spiele, Leerdisks, Abdeckung 2 Joysticks Diskbox, HB, VB 449 DM Tel. 06465/7738 Sascha Behrmann Hanstr. 25, 3565 Breidenbach

Verk. C128D Floppy 1541 und Tastatur mit ca. 100 Spielen und einem Lernprg. Mathematik, Bücher VB 450 DM Tel. 05102/36271 Sven

Sonderangebot. C 64 + 2 Floppy 1541 II + 1 Joystick, 20 Orig., 70 Disks, Zub., NW ca. 1400 DM VB 700 DM. Tel. 02424/7825 ab 18 h Rene

Verk. C 64 II Floppy 1541 II Datas, Joys Reset, Mag., Software auf Disk und Kass. z.B. Game One Magic Disk oder Orig. Soft alles 100 % o.k. VB 350 DM Tel. 039957/543

Verk. Orig. Sports Collection für 40 DM u. Sauerbier Lengsfelder Str. 6, O-6205 Dermbach/Rhön ab 17 h

Verk. PD zum Selbstkostenpreis. Demodisk gg. 2 DM anfordern bei D. Peterm Weingartenstr. 2, 7135 Wiernsheim 4

Verk. Crime Time 25 DM Trans World, Invest, Starbyte, Super S. je 30 DM Maniac Mansion 35 DM, Zak MC Kracken 40 DM, alles Orig. Tel. 08247/1076 ab 14 h Andreas

Verk. Die Dunkle Dimension, Heros of the L. Pirates of the B., Loast C. Bload, Super Quintet (Spielesammlung), Bards Tale I Tel. 05223/72385 19-30 h

Verk. C 64 I, C 64 II, Floppy, Modul MK6, Datas, 30 Orig. 250 Disks VB 600 DM, Verk. für MD Shadow of the Beast 80 DM, EA Hockey 80 DM, JM Football 80 DM. Tel. 0221/7901137

Verk. C 64 Actionr., Floppy Buch. Tel. 02465/[illegible]

Verk. C 64 1541 mit versch. Spielen: Mic Soccer Rainbow Island, Turrican und 1 Joystick, 130 Disks VB Tel. 08633/7536 ab 18 h

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II 116 Disks, 9 Games Joystick, 3 Diskboxen Bücher nw. NP 800 DM - 480 DM VB Tel. 04282/1753

Verk. C 64 II Floppy, Datasette mit 5 Spielen, ca. 200 Disks, Universal Modul, Locher, div. Bücher für 600 DM VB. 100 % o.k. Tel. 02323/50021

Tausche Hardcopy Modul z. Ausdruck von Text, Spielen, Grafik f. alle C64/128 O. 100 % gg. Schnell-Lader-Modul, 14 x mind., und verk. Orig. Tempel of Apshai T. Tel. O-Berlin 5292588

Verk. orig. Book of the Dead f. 20 DM und Maus, kpl. f. 25 DM, auch Druckerkabel zw. Drucker u. Computer 100 % o.k. f. 15 DM. Suche günstig Orig. Listen an: Zrl. O-Berlin 5292588

C64, 2 x 1541, Farbmon. Drucker, BTX-Modul, 1MB-Karte, Eprom-Brenner, Joystick, ca. 150 Disks, viel Lit. Computertisch, div. weiteres Zub. VB 1100 DM. Tel. 06195/63133

Verk. C 128 D mit 150 Disks + Orig. + Zub., günstig abzugeben u. Systeme. VB 400 DM von 17-22 h. Tel. 05651/40746 Lars

Amiga

A 500 mit 1 MB, Stereo-Colormon. ca. 10 Orig. Spielen, ca. 60 Leerdisks, Maus, 2 Joysticks, Einsteigersoftware für 999 DM Tel. 06131/509859

Verk. je 50 DM: Z-Out, Fire & Ice, Railroad Tycoon, Turrican II, Power Monger, Project-X. Woltchield, je 20 DM, Falcon, Mission I + II, RVF Honda, R-Type Tel. 09656/842

Verk. A 3000 25 MHz, 6 MB RAM 105 oder 2 10 MB Festplatte, SCSI, 3 LW, Citizen Swift orig. Software, Spiele + Anwendungen, Zub., Zeitschriften, Bücher Stefan Tel. 0541/17981

Verk. Plotter 64 Farben Grafik, Hardware Scrolling, Leveleditor Maus Joystick-Steuerung, 1 Disk, 1 MB Minimum 15 DM, Tel. 07402/7295 Vorkasse

Verk. A 500 1 MB, 2 LW 2 Joys 90 Leerdisks 21 Orig. div. Zub. NP 3500 DM, VB 1399 DM oder gg. Gebot 02132-8488 Ilja ab 19 h

Kaufe Amiga Orig. mit Anl. und Verp., Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F. Vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach/Opf. Tel. 09643/8214

Def. A 500-3000 ges., zahle bis 250 DM inkl. bis 300 DM Tel. 02371/32555 oder 0241/574544 Thomas

Verk. A 500, 1 MB, viele Games wie z.B. Epic Battle Isle, Eye of the Beholder 2 Joysticks, TV-Mod. Abdeckhaube, Mouse + Pad Volker VB 720 DM Tel. 05275/1326

Verk. Birds of Prey, F-19, Shadowlands, für je 40 DM, Dungeon Master, Chaos Strike B., für 60 DM, Imperium 30 DM, 100 % o.k. nur an Selbstabholer Tel. 089/6706884

Verk. ca. 30 Orig. Spiele guter Zustand, 50 % u. NP, kpl. Liste anfordern H. Haase, Waldhausenerstr. 222 4050 Mönchengladbach, Tel. 02161/592220

Verk. Airbus 320 für 55 DM, TV-Mod. für 30 DM, Flight of the Intruder, für 35 DM, ProPage 2.1 für 170 DM. Alles 100 % o.k. Tel. 02871/40143

A 500 2,3 MB RAM, 40 MB Festplatte, A. Replay, MK III, 2 LW, 2 Joysticks, Trackball, Farbmon. 1 / 2300 DM oder Höchstgebot incl. viel Lit., u. Orig. Soft Th. Dietz, Nr. 76, O-2604 Kronskamp

A 2000 B 2 LW Stereomon., Seikosha z. Nadeldrucker und Zub., Orig. Videoscape 3D, Railroad T., Pirates usw. VB 1790 DM. Tel. 02404/93166

Verk. A500, 1 MB 2 LW, 105 MB HD, Farbmon., 6 Orig. (z.B. Ultima 6, Sensible Soccer) sowie div. Zub. HF-Mod., Nullmodem-Kabel. VB 2500 DM Tel. 05161/8184

Verk. Discovery DV, NP 97 DM jetzt nur 50 DM Ehmo Brezfeld, Berlin O 1157, Ehrenfelsstr. 24, Tel. 5083834

100 % Orig. im Karton. Dt-Ausgabe, versch. Microp. Sim., M & M III Amberstar EOB II, Elvira 1, Min. Island, No1-Coll., Pirates, Bob. Storm-Mast je 55 DM Tel. 0711/333204

Verk. LDG System f. A 500 mit Thayers Quest noch 6 Mon. Garantie, für 1100 DM. Tel. 0791/72268 16-18 h

Verk. A 500, Mon. 1084, Speichererw., Orig. Spiele, (Buck Rogers, Mega Pro Manie, Double Dragon III, Colorado VB 1500 DM Tel. 08171/61319 ab 14 h

Verk. orig. R. T. 40 DM Ghenghis Khan 35 DM Manch. United Europe 40 DM, Kaiser 45 DM Austerlitz und Waterloo je 15 DM. Tel. 040/7104129 Jens

Austria: Verk. orig. Battle Isle Data 1, Flight of the Intruder lur je 400 S. Forian Sachs, Albrechtg. 550, A-3571 Gars Tel. 02985 2495

Amiga-Orig. ab 10 DM, alle neu, ungeöffnet. Top-Games, Lemmings, Battle-Isle u.a. Liste bei H. Springer, Lennestr. 77, O-1200 Frankfurt

Verk. einen Amiga 500 mit 40 Spielen, Drucker Speichererw., 2 Floppys, Maus, Disk Box Druckerpapier, TV-Mod. orig. Verp. Tel. 05152/6522

Verk. A 500 1 MB, Mon. 1084 S für 600 DM, Smic-EOB, Larry 1, 2, 3, Imperium Mega Lo Mania, Knights zw. 30 - 60 DM. Tel. 089/341021 ab 14 h

Verk. A 500 3 MB, Turbo Board 14 MHz, Floppy Mon., Disks, Bücher, Joysticks, 20 Orig. Red Baron, MM3, Wonderland, C-Copy, Battle Isle Tel. 02721/83000

Tausche Orig. Dino Wars, Blue Angel 69, World Cup Y. 90 Time gg. andere gute Amiga-Orig. schreibt an: Thomas Straubinger, Blaicher Str. 19, 8650 Kulmbach

A 500, LDG-Player Zub., 1 MB, 2 LW Mon. CM 8833, 15 Orig. Spiele, Bücher, alles 100 % o.k., 80 Comp. Zeitschriften NP 4500 DM, kein Einzelverkauf ab 18 h. Tel. 07442/4625 VHB

Verk. Trans World 15 DM, Special Forces 40 DM, Global Effect 40 DM Utopia 35 DM Midwinter 40 DM, Tank Platoon 40 DM Tel. 0711/23548 Christian

Verk. orig. Spiele: Tower Fra, Pirates, UMS, F 19, Gunship, F-16 Falcon, Kampfgruppe, UMS Scenario Disk 2, The 64 Emulator von Ready Soft Preise VHS. Tel. 04471/7239

Suche Flugsim. für Amiga. Schreibt an Thie Pf. 48, O-5322 Bad Sulza

Verk. A 500, 2 LW, Speichererw., Mon. 1084 S, TV-Mod. 2 Joysticks, über 100 Disks 2 Disk-Boxen, Preis 800 DM Tel. 02241/316832 ab 18 h

Orig. m. Anl., z.B. Turrican II 15 DM, Jumping J., 18 DM Pinball Wizard 24 DM, Starflight 33 DM u.v.a. Liste anfordern gg. RP, Baaz Neubauer Str. 1, O-1307 Eberswalde

Einsteiger sucht Kontakte, Spiele Tauschpartner, Zuschriften, Preis + Tauschlisten an Matthias Walder, Zollstocksweg 6, 5 Köln 51

Elite, Great Courts je 30 DM, 3 Adventure Spiele (PW 74 %, 75 %, 85 %), Comp. Joysticks 40 DM, 3 Action Spiele (PW 71 %, 75 %, 83 %), Comp. Joystick 40 DM Tel. 08105/1425

Verk. A 2000 Mon., 3 LW, 2 x 3.5" 1 x 5.25", PC-Karte, Drucker, Orig. Software, Lit., Markus Staubach Ellerbruchstr. 174a, 4270 Dorsten 1 Tel. 0362/73041

Amiga Heimkehrer sucht Klasse-Software zum Schmökern und abfeilzen. Action & Rollenspiele Oliver Koehl, Emser Str. 20, 6200 Wiesbaden

Suche Amiga Games: Predators 1, Steel + Hunder (alte Spiele), verk. Monkey I für 40 DM oder tausche gg. Int. Sport Challenge. Tel. ab 18 h 0511/778195

Verk. Orig. Indy I I, Mokey Islands I + I Manhatten Dealers, Italy 90, Knight Force, Michael Lederle, Leibistr. 22 8032 Gräfelfing. Tel. 089/879323

Verkaufe Amiga Spiele Emlyn Hughes Int., Soccer, Knights of the Sky, Mega Lo Mania First Samurai, Robocop für 150 DM Tel. 08141/95337

Verk. A 500 Farbmon. 2 LW, Freezer, 1 MB, 40 Orig., Disks Box Mousepad. Verk. Lynx, Spiele, Tasche. Amiga 1800. Tel. 02653/1771

Verk. A 500 mit Zub. (Bücher, Maus, 3 Joysticks, etc.) 100 % i.O. 400 DM. Tel. 09221/5234, zahle Porto

Verk. Elvira II 40 DM Monkey Island II 40 DM John Madden Football 75 DM 1/2 Woche alt. Tel. 05683/1264

Suche Sportspiel zw. 10-30 DM sendet eure Listen mit Preisvorstellungen an Houman Nadimi, Susannenstr. 23, 2 HH 36

Verk. Amiga Orig. Beholder 1 kpl. dt. 15 DM, M1 Tank Platoon dt. 20 DM Tel. 07473/5777

Verk. Mad TV für Amiga 45 DM, Lösung und Pläne für Kings Quest 4 10 DM. Tel. 09422/5488

Suche dringend Speichererw. für A 1000, neu o. gebr. Tel. 08031/50973

A 2000 1084 S, 3 MB, 3 LW, DLS 3.0 Modem Action Rep., div. Zub., 400 Disks, viel Lit. Zeitschriften für nur 2300 DM Tel. 069/3054105 Wolfgang

Verk. A 500 mit 2 LW 1 MB, Maus, TV-Mod. Action Rep., III und 8 Spielen, Gunship, Falcon Monkey I, Turrican II Dungeon Master, Tel. 02275/1709 600 DM

Verk. The Cycles, World Champ Soccer je 25 DM, Manchester Un. Europe 40 DM, TV Basketball 35 DM, Intern. Ice Hockey 30 DM Tel. 02301/13432

Amiga Soft abzugeben. Schreibt an B. Ugovsek, PF 333, A 9021 Klagenfurt

Verk. Turbokarte A 2630 25 MHz, 4 MB 32 Bit RAM 9 Spiele, z.B. Battle Isle, Populous, M1 Tank Platoon, Powermonger usw. 1300 DM Tel. 05971/82955

Verk. Amiga Action Gear Super IV Profi für 100 DM suche zuver. Tauschpartner für den A 500. Thomas Anthony, Wullsteert 17 2330 F Förde Tel. 04351/43778

Verk. folgende Amiga-Games Sim Ant. 40 DM, Epic 40 DM, Star Flight 35 DM, alle für 100 DM Tel. 06707/1247 nur am Wochenende

Verk. orig. Battle Isle 35 DM, Battle Isle Data Disk 25 DM zus. 55 DM, Buck Rogers 35 DM Tel. 05922/5419 Jörg

Verk. orig. Shadow of the Beast II 30 DM, Rogi 30 DM, Keef the Thief 20 DM. An Ben Schulz Klosterkamp 4, 2120 Lüneburg, Tel. 04131/56005

Verk. A 500 1 MB + Uhr, 2 Mouse, Pad. Maus 1084 S Joystick Freezer MKIII Extra LW 3,5" 26 Orig. Spiele, Bücher, Zeitungen 2 Diskboxen, Staubcove für 1750 DM Tel. 02563/6910

Verk. A 500 mit 2 MB Ext. LW, 2 Prof. Maus, Disks, HF-Mod. Box 750 DM, Verk. A 590 m. 1 MB Disks 600 DM, ab 17 h. Tel. 0661/45226 Andreas

Verk. Orig. Eye of the Beholder Police Quest II, Gold Rush, Bundesliga M. Prof. Formula One Grand Prix Lotus II Mad TV Tel. 069/8111644 Philipp

A 500, 2,5 MB mit 2 LW 3,5" und Farbmon. 80 Disks und Zub. 1100 DM. Angebote an Andreas Liedtke 3150 Peine Lortinzstr. 12

Suche Rollenspiele für A 500. Bitte schickt Liste mit Preisvorstellungen an Rene Kowarznik, O-4731 Nikolausrieth, Dorfstr. 13

Verk. orig. Indianapolis 500 20 DM, Starflight 15 DM, RVF Honda 20 DM, Centurion Def. or Rome 20 DM. It came from the Desert 25 DM oder zus. 2 Spiele n. Wahl für 30 DM Tel. 06151/22317

Verk. od. tausche Hunter 45 DM, Fate 40 DM Masterblazer 30 DM. Dungeon of Avion 2 15 DM, Spherical 15 DM, Tel. 02564/1720 Ulrich 19-22 h

Verk. MAd TV, Amberstar, Shadowlands, Chaos Winzer, 8 of Adventure A. Places, Epic Rings of Medusa Bards Thale III Legend of F. u.a. Preis VB Tel. 02404/1561

Verk. orig. Rock'n Roll 30 DM, Battle Isle 40 DM, Lemmings 30 DM The Immortal 25 DM, 3D-Const. Kit 65 DM. Tel. 04152/3778

Suche Mines of Titan bzw. Mars Saga. Little Comp. People, Battletech. Tel. 05344/1512 Michael

Verk. A 500, 1 MB Farbmon. 1084 Software, für 600 DM VB. Tel. 05152/8607 Michael

A 2000 B, 3 MB, 52 MB HD, 2. LW XT-Karte. Mon. extrem viel Software, Zub. für nur 2300 sFr Stefan Meier, Schlosshalde 3, 6017 Ruswil, Schweiz

Verk. 2400 Baud Modem, NP 360, für 220 DM, Orig. Star Control Omega, Austerlitz. Verk. Anl. habe fast 100. Tel. 0228/666716 Till

Verk. die neuesten Computerspiele für Amiga und PC wie Monkey Island I Indy 4, für 25 DM. Toni Krey, Kruppstr. 3 5400 Koblenz 32. Tel. [illegible]

Verk. die neuesten Computerspiele für Amiga und PC (PD), Great to S. Row and Nemesis. Tel. 0261/23934 T. Krey Kruppstr. 3. 5400 Koblenz 32

Verk. Monkey Island I und Patrizier dt. Vers. für 50 bzw. 55 DM oder Tausch gg. TVS Boxing oder GP Tennis M. Tel. 0221/314504 nach 19 Uhr. Matthias

Def. A 500-2000 ges. zahle bis 150 DM, intakt bis 300 DM, Angebote mit def. Angabe an M. Neumann Thoniestr. 11, 4600 Dortmund 70, + 1 DM Briefmarke RP

Verk. A 2000 mit Mon. 1081 m. Zub. Diskbox 100 Disks, 1 Maus, 2 def. Joys für 1500 DM Dirk Anders, Uhlandweg 36, 8504 Stein

Verk. Amiga 500 + 2 LW, Freezer MK III Speichererw., Drucker, 5 Orig.m Spiele, Mon. 1084 + 100 Disks, 2 Joys, 1 Maus, J/M Adapter, NP 3800 DM, NP 2700 DM. Tel. 07451/4143

Suche Dungeon Master (engl. Vers.) Tel. 0511/636243 ab 18 h

A 500, 1 MB, 2. LW, Mon. 1084 S, 2 Joysticks, Com. Pro. Orig. Software, Amberstar, Preis 1100 DM VB Tel. 07181/83451 Frank ab 18 h

Verk. Feary Tale Adv., Shanghai, Autoduell, Space R. Sherman M4, Chronoquest 2 M&M II suche alte Spiele mgl. billig. Tel. 0721/659677 ab 18 h

Verk. A 500, 2,5 MB RAM, 52 MB HD, 2 LW, Mon. Philips CM 8833, 2 Joy, über 1200 Disks, Lemming I + II, Monk. Island, Populous I, II, Battle Isle I 2100 DM an O. Koch, Oebisfelder 9, O-3243 Weferlingen

Verk. Epic 40 DM, Heimdall 30 DM, Drv. Lothar Bauer Momdorferstr. 49, 6640 Merzig4 Vorkasse + 3 DM Porto

Suche Amiga-Hardware aller Art. Kann auch def. sein, schickt Hardware oder Listen an Thomas Scharty, Hungerbergstr. 43, 7057 Winnenden

Biete Amiga PD ab 1,30 alle gängigen Serien. Liste gg. 3 DM in Briefmarken bei Alexander Bläß Gleisenauerstr. 1, 8621 Grub

Verk. f. Amiga Pirates! 35 DM, Railroad T. 40 DM, Tie Break! 45 DM, Kick Off III 30 DM, u.a. Liste bei Burkhard Kammen Tel. 02152/7536

10 Top Games Eile Reals Populous Sim City, Robin Boxing Cent, Powermonger, Gengis kpl. 300 DM, einzeln VB + NN Tel. 0941/98461

Verk. f. Amiga KQ4, Loom, Mig 29, F-15 II, Kick Off II, Plus alle Zusatzdisks, suche das Malprg. D-Paint III. Tel. 06405/3538

Verk. A 500, Mon. 1084, 2. LW Boots., 1 MB RAM, Maus, Disks, 3 Joysticks, Lit., 3 Orig alles kpl. u. 100 % ok k. 999 DM Tel. 05603/4792 Jens

Verk. Orig. Their Finest Hou. Tel. 06332/14318

Verk. Amiga-Orig. Große Auswahl Preise zw. 10 und 55 DM Gratisliste anfordern bei Wolfgang B[illegible] Leopoldstr. 17 8590 Marktredwitz Tel. 09231/1204

Verk. A 500 1 MB Mon. 1084 S Drucker Star LC10 300 Disks + Joysticks, Maus u. Lit. für VB 1350 DM. Tel. 02271/91301

Suche Tauschpartner für Amiga-Demos 100 % lega[illegible] van Brinkmann, Am Doktorkamp 3b 4817 Leopoldshöhe

Kaufe Orig. Ultima V für A 500. Schreibt an David Graber Fritschweg 1 1 Berlin 41 oder Tel. nach 18 h 030/8232512

Suche Orig. Castle Master I oder die Orig. Compilation welche Castle Master I enthält David Graber Fritschweg 1 1 Berlin 41 Tel. 030/8232512

Verk. A 2000 m. 1 MB, Mouse, Joysticks, div. Zub. für 1530 DM VB. Tel. 0208/753135 Okrun

Verk. 20 Orig. z.B. Gunboat, Arbus A320, auch Tausch gg. PC-Spiele, Liste gg. RP bei Jürgen Stephan Ernst-Schulz Str. 16 O 1950 Neuruppin. Tel. 03391/5803

Verk. A 500, Mon. 1084, 2. LW, 1 MB, 1 Bootss. Lit., Disks, 2 Joysticks, 3 starke Orig. (Form. One Grand P. usw.) kpl. 1499 DM Tel. 05603/4729 Jens

Verk. Orig. wg. Systemwechsel: Epic Populous II, Bundesliga M. Prof. Falcon F-16, Zusatzdisk I, je 40 DM. Battle Command 20 DM Castlevania Tel. 07256/1490 Chris

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, Farbmon., Maus, Computertisch 9 Orig. z.B. Sim Ant, Silent S II, Lotus II, A Extra 1 3 + WB, A Basic, Lemprg Franz, engl. VB 1300 DM. Tel. 089/3154227

A 2000, 1 MB, Tastatur, 2 x 3,5" LW, WB, KS 1.3, 2.0 mit Umschaltplatine. Mon. 1084 Stereo, 50 Disks, Monkey Island I + II, orig. Lit. Maus für 1300 DM. Tel. 06151/52296

A 3000, 25-50 6 MB, Mon. NEC 3FG, 400 dpi Maus, u.v.m. 3200 DM. Tel. 06128/6558

Verk. A 2000 C mit 3,5" LW und Mon., Kickstart 2.0, 1.3, habe Orig. Spiele, Civilisation, 1869, Railroad T. 1 Jahr alt, VHB 1400 DM Tel. 07153/28932

Verk. über 70 Amiga Top-Spiele davon 50 mit Power-Wertungen von mehr als 70 %. Liste gg. RP M. Galuschka Thomastr. 1, 8071 Hepberg. Tel. 08456/1471

Verk. A 500, 1 MB, Color-Mon., 2 LW, Star LC 10 Color-Drucker, TV-Mod., 2 Joysticks, Bücher, viele Spiele für nur 1450 DM Tel. 07231/61900 Mark

Vrk. A 500, Mon. 1 MB, 2 LW, Drucker und 10 Orig. Spiele, 100 Disks für 1300 DM. Tel. 02306/22332

Verk. 11 Orig. für nur 300 DM auch einzeln zu verk., 30 - 40 DM, habe PGA, Battle Isle, F29, Lemmings, u.v.a. auch Zub. Tel. 0711/873605

Verk. für Amiga Ballistix Z-Out, Masterblazer, Battle Squadron, Power Drift, Curse of the Azure Bonds, Indiana Jones III Adv. St. 20-30 DM. Tel. 06622/7417 Lars

Verk. A 500, VB 1700 DM, C 64 II, VB 550 DM mit div. Zub. auf Anfrage. Tel. 02327/70160

Verk. günstig div. Orig. Spiele. Liste anfordern von Heinz Rieken, Kurzer Kamp 47, 2440 Oldenburg. Tel. 04361/1238

Österreich Verk. A 2000 Mon. 3 LW 280 Disks, viel Zub. (2 Mäuse, Joysticks, Mag. Orig.) Top Zustand. Tel. 06434/4263

Verk. Orig. Amigasoft Railroad T. 30 DM Civ. 30 DM, TV Sports Basketball 20 DM, sowie 2 Joysticks neu je 15 DM A. Liedtke 3150 Peine Lortinzstr. 12

Super Jetzt gibt es Digi-View-Gold 4.0 + Digi Paint 1 + Farbsplitter für nur 350 DM, verk. auch Amiga Action Rep. für 75 DM und div. Amiga Games. Tel. 0611/565290

Verk. orig. Ultima V, Wisbonger, Neuromancer, je 30 DM, inkl. Porto & Verp. Tel. 07352/8970 Frank

Verk. Amiga CDTV mit Tastatur, Farbmon., 2. LW CD Spiel, Wrath of the Demon, Welcome, Deutschlandfahrt, Software nw. VB 1600 DM Tel. 0221/865449 ab 15 h

Verk. günstig Orig. Railroad T., Perfect General Battle Isle, Silent S. II u. Multi Term pro (BTX Decoder u. Terminalprg.) u.v.m. Tel. 05553/1870

Verk. A 500, 1 MB 2 LW Commodore Mon. 1084 S Alter 12 Monate mit Orig. Spielen für 900 DM abzugeben Ralf Hauke Im Spannenkamp 7 4370 Marl

Verk. A 500, 2,3 MB Speicher 550 DM VHB außerdem HD 52 MB 4 Monate alt [illegible] Autoboot 500 DM VHB und Orig. Spiele günstig Tel. [illegible] 9 h 0171 75168

Orig. zu verk. Fantasy Spiele Adventure u.a. Liste anfordern Bei Ka Mummert S[illegible]haberer S[illegible] 77, 5650 Solingen 1

Verk. Orig. Spiele zw. 5 und 30 DM alle 100 % o.k., Liste bei Frank Rück[illegible] Jens von Kl[illegible] Bergahnenstr. 12 3330 Helmstedt

Verk. Amos The Creator für 80 DM, Amos Comp. für 40 DM u.a. Orig. für Schleuderpreise (alle neu und noch in verp.) z.B. Wolfchild 50 DM Tel. 0221/865449 ab 15 h

Orig. Special F. Space Quest 3 + 4, Bundesliga M. Pro. Cadaver Deja Fight of the Intruder, lomy 500 Speedball Tel. 06542/22160

Orig. James Pond II, Operation Stealth 4, Powermonger, Data, Ports of Call, Gem. Eye of the Beholder Dragonflight, Fire & Ice, Parasol Stars Imperium Tel. 06542/22160

Verk. Links (Festplatte erforderlich) für Amiga 65 DM B. Glassmacher Tel. 02131/467769

Verk. gute, billige Amiga Software, wie z.B. Bundesliga M. Prof. usw. eine kostenlose Softwareliste gibt es bei M. Zibbar - Oberfeld 65, 8130 Starnberg

Verk. A 2000 3 MB RAM 3 3,5" LW, 1048 S Color-Mon. 11 Prg. + 12 Spiele (z.B. Willy B., Space Quest 4, Larry III, Maiac M. + Zub. für nur 2300 DM Tel. 02242/4825

Verk. Lotus II Mad TV, Bundesliga Man Prof., Populous II für 35 DM - 40 DM Alien Breed für 30 DM, Double Dragon II Oil Imp., Dungeon Master für 20 DM. Tel. 02452/3500

Verk. kpl. Spielesammlung, Top Spiele, zw. 15-50 DM, z.B. Civilisation, Kots u.v.m. über 30 Spiele Tel. 06837/608

Turbokarte Harms-P030 + 68030, 2 Meg neu. f. A 2000/500. Karte. Freezer Action R. III, Kickumschalt. Zeprom/Rom incl. Antiv. Kick, div. Fachlit. Tel. 04844/457

Verk. Battle Isle 50 DM Tank Platoon 45 DM, Railroad T. 50 DM, Lost Patrol 30 DM. Hill Street Blues 30 DM alle mit orig. Verp., Tel. 07134/14477

Kaufe Amiga Orig. mit Anl. und Verp., Listen und Angebote an Wolfgang Hübar, Friedrichshofener Str. 38 8070 Ingolstadt

Imperium 29 DM, Perfect G. 49 DM, Speedrunner 10 DM, Global Effect 49 DM, Devpac Assembler 2 14 D 79 DM Wordperfect V 4.1 Tel. 09131/56949 Abends

Verk. CDTV + Infr. Maus, Tastatur, Floppy 5 CDs für 1650 DM. Timo Nowak, Silcherstr. 1 6330 Wetzlar Tel. 06441/31634

Verk. A 2000, 3 MB, 2 LW 52 MB Quantum, AT-Karte, S-VGA, 2 x 3,5", Multivision 2000, irre viel Lit. + Soft, ec. NEC 3D, Drucker NP 6000 DM nur 3500 DM VHB Tel. 05281/166460

Verk. für Amiga Lotus II Premiere Beast II u.a., schreibt an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien

Hey Leute, löse meine Spielesammlung auf, neue und alte zu günstigen Preisen, Tel. ab 18 Uhr 0221/642289 Murat

Biete neue Phaser-Light-Gun inkl. 2 Games, wg. Systemwechsel für 150 DM Tel. 04681/3835 Markus ab 14 h

Verk. Orig. Jim Power, Deliverance, Ishar, Amberstar, je 35 DM, Po Knights of the Sky Lure o. Tempress 40 DM. Tel. 0221/8601897 ab 18 h

A 2000, 3 MB RAM, 52 MB Festplatte, AT-Karte, Mon. 1081, 1 Jahr alt, opt. Maus, Software (PD DPaint 4, GFA-Basic u.a.) Preis VB. Tel. 089/845793

Verk. A 500 mit 2 LW 2,5 MB RAM und Farbmon. 1084 S sowie mehrere Orig. Spiele, z.B. Sim City, Preis 920 DM Tel. 05222/70675

Verk. A 500, Farbmon., 1 MB 2 LW, Zeitschriften für 900 DM, Tel. ab 14 h 02224/76160

Verk. A320 Test Drive 1 Invest Powermonger 668 Att Sub suche T. bokarlo für A 500, dringend Tel. 03643/770260 nach Ka fragen

Habe f. Amiga folgende Spiele Centurion G II Populous II Battle Isle Buck Rogers Muds usw. je Gamo 20 25 DM Christian Boß Von Bodelschwinghstr. 11 5 Köln 80

Verk. A 500, HD 50 MB Speichererw. a. 3 MB, 2. LW, Mon. 1084 S, 2 Joys, Diskbox, 20 Disks, VHB m. Games 3300 DM, o. Games 2200 DM, Selbstabholer Tel. 08121/3088 Markus 18-20 h

Verk. Marbledeck kaum gebr. für 50 DM, Tel. 0731/382837 Marco

Suche günstig Orig. Spiele für Amiga Parasol Stars, Paradroid 90, Nebulus 2. Tel. 0941/97372 19-21 h

Achtung nur Schweiz! Verk. für Amiga Civilisation 65 sFr, M1 Tank Platoon 55 sFr Tel. 034/711210

Verk. Orig. Dragonflight 35 DM, Ishar, Epic, Amberstar Battle Isle je 45 DM alle zus. für 200 DM. Tel. 09264/6309 Helmut Bauer

Orig. Amiga Spiele, Heros Quest IV Silent S. I + II Lotus Esprit, Turbo usw. für je 25-45 DM. Tel. 06190-6285

Einsteiger sucht Kontakte, Spiele, Tauschpartner. Zuschriften, Preis + Tauschlisten an: Matthias Walder Zollstockweg 6, 5 Köln 51

Amiga Orig. 45 DM z.B. Parasol Stars, Pit Fighter und 50 DM, Railroad T. Hermann Niedermeier Kirchstr. 7, 8223 Trostberg Tel. 08621/4244

MS-DOS

Nur Verk. MM3 DV SS2, DA.M Island 2 OV für je 50 DM, Der Patrizier DV Planets Edge für je 60 DM, Links Kurse je 30 DM, alles Orig. incl. Versand Tel. 0711/3702601

Marken PC Sanyo 386 SC, 1 MB RAM, 42 MB Festplatte, SVGA Grafikkarte, MS-DOS, Joystickkarten, Maus, alle HB 1490 DM. Tel. [illegible]

Verk. orig. Gunship 2000 50 DM, Hard Nova Bard's Tale III je 20 DM, Airsea Sup. Sil Service, F-15, Gunship, Carrier Command 60 DM Tel. 09231/82778

Habe immer die aktuellesten und älteren Games (Orig.), zu Super Preisen! Gratis Liste bei Uwe Armbruster Rohrackerstr. 118, 7 Stuttgart 61, Tel. 0711/425815

Verk. IBM kompatiblen PC-XT, PC10-III von Commodore 12,5" S/W-Mon. Joystickcard 2 Floppys 5,25" + Mouse. Software, Tel. Potsdam 483933 Hendrik Preis VB

Verk. Jnch Waters für 55 DM Heart of C. 40 DM, Ishido. Camelot Atomino Life & Death II, Manhunter II für je 30 DM Sands of Fire 15 DM Alles inkl. Porto. Tel. 07031/277646

IBM PS/2 Modell 60 40 MB Platte Orig MS-DOS 5.0 Windows 3.1 VB 800 DM Tel 0821 485941 Andreas ab 18 h

386 DX 25 MHz, 2 MB RAM, 45 MB Festplatte 3,5" LW VGA VGA-Mon., MS-DOS 5.0, Maus Tel. 08341/2033

Verk. 16 Bit VGA-Grafikkarte 1 MB mit Mon Ausgang, Fernsehanschlußkabel und zusätzlichen Treibern 3.5" Disks VB 50 DM Tel ab 16 Uhr, 05153/6537 Torben

Verk PC-Orig. FSS Hawaii Future Wars Time Travellers, Indy III Monkey Island II Powerdrome, Star Trek 25th. Test Drive II Wonderland Tel 07256/1719

Tausche/verk. Monkey II dt. Epic, Battle Isle. Dune dt. Links, Oro., EOB dt. suche Swotl. Beholder I dt., H. o. China dt., Flames of Freed. DSA Lot. 1869 Patrizier Tel 06021/96946

Verk. je 70 DM MM3 dt., M12 dt., WC2 dt. Links Pro, je 65 DM, LSL5, WC1, SQ4, Railroad T je 60 DM, Battle Chess 2 More Lemmings SO1 40 DM, Populous 20 DM, Tel 09858/842

Kaufe Rollenspiele, Drakkhen. Xenomorph Tangled. Tales, Star Command. Sleeping. Reals of D. Keef the Thief, Bloodwych. Data Windwalker Carsten. Tel. 05832/305

Neueste Spiele & Tools wg. Systemänderung billigst zu verk. ab 3 DM fordert doch gleich mal eine Liste an: A-5026 Aigen/Pf 62

PC Orig. Waste and B. o Cosmic Forge Pool of R. Secret Bl. Heroes Lances Zork Bad Blood Phantas. Driller Dragon Wars usw günstig auch Tausch Tel 09333/1286

Verk. ca. 30 PC-Spiele, alle Orig. guter Zustand, 50 % u. NP, Liste anfordern H. Hanse Waldhausenerstraße 222 4050 Mönchengladbach 1 Tel. 02161/392220

Verk. 386er mit 33 MHz 2 LW, 120 MB Festplatte, 2 MB RAM SVGA-Karte, SVGA-Multiscan-Mon MS-DOS 4.01 u.v.m Tel 02482/7385 Mario 3000 DM VB

Verk. Carriers at War M1 Tank Platoon, Tel. 05931/14383 ab 18 h

Verk. Orig. Siogo (brandneu) für 65 DM. Rail road T 30 DM Austerlitz 20 DM oder tausche gg gute Games. Tel 040/7104129 Jens

Verk. Orig PC-Spiele alle kpl dt MAD-TV, Patrizier Space M. je 50 DM, NN, verk. auch Spiele für Mega Drive, Tel 038733/250 Sa und So 17-19 Maik

Verk. PCXT von Escom ohne Mon., VGA 640 KB RAM 12 MHz Tastatur Maus, 20 MB Festplatte. 2 LW Preis nur 800 DM, Ronny Legler Hirschbergstr 12, O-8210 Freital 5

Verk. 386 DC 20 MHz, 2 MB RAM, 53 MB HD S-VGA, Farbmon. 1,2 + 1.44 LW, Soundblaster MS-DOS 2700 DM Tel 07471/5855

Verk. Soundblaster Pro für 250 DM Festplatte 43 MB für 200 DM 286/16 MHz Mainboard für 200 DM Orig. Turbo-Pascal 6.0 für 150 DM Tel 07242/1473

EuroPC zu verk. mit CGA-Mon., 20 MB Festplatte und dazugehöriger Software. NP 1800 DM VB 1100 DM Tel. 02191/65526 Tobi

Verk. oder tausche die Spiele Might & Magic I und Eye of the Beholder I für PC-C. Für je 50 DM, Tel 0721/849684 ab 18 h

Verk. Orig. M & M 4 für 60 DM und Amberstar 50 DM Tel. 02374/74097

Verk. od. tausche Ultima 7 gg. Swotl od. Wizardry 7- Tel 089/341021 ab 14 h

Verk. Larry V, Police Quest III, Space Quest 4, Monkey Island 2 alles dt. je 50 DM, Quest for Glory II Loom Wolfpack, engl. je 40 DM. Tel 09003/2044 17 h

Achtung! Suche Tauschpartner Schweiz für PC, habe Top Games, Listen an: Matthias Wyrsch Röhr berg 32, 6330 Cham Nur Schweiz

Verk. Top PC-Spiele: Battle Isle. 50 DM, BMP 40 DM Espana The Games 92 60 DM Laura Bow II 60 DM, Sherlock Holmes 70 DM, Darkness 70 DM Tel 06751/39726 Daniel

Verk., tausche Monkey III in dt. 60 DM, C. Europe 20 DM, Sega S. Sammlung 50 DM, F-15 Eagle 40 DM S.F Harrier 30 DM von 14-18 h Tel 07457/4298 Ramazan

Verk. die Roland Lap C1 Soundkarte + 2 vollständige lauffähige Demoprg. mit dt. Anl. für 730 DM u Monkey J 70 DM. Tel 07663/3644 Stefan 17 h

Orig. Games zum Superpreis. F19 SF 1869, Spezig. Forces zu je 60 DM. Frank Schumacher, Nickenicher Weg 20, 5471 Wassenach Tel. 02636/2603

Verk. 1/4 Jahr alte Soundblaster 100 % k. für 150 DM, Bundesliga M., I + II, Kr 50 + 50 DM, Monkey Island II 50 DM Monkey Island I 40 DM Lemmings 50 DM. Tel. 06236/52751

Verk. 286-12 MHz, mit 1 MB RAM Das ältere Modell, sehr guter Ersatzteillieferant, Preis 100-200 DM nach VB Tel. 0208/670690 C. Kubczak

Wing Commander II + Speech + SO1 + SO2, 140 DM Where in the USA is Carmen Sandiego deluxe. Theatre of War, Links 386 Pro je 60 DM Tel 089/9576769

Verk. Falcon 3.0, Planets Edge. Civilisation, Battletech II Seel Empire, Ultima Underworld, für je 50 DM. Tel. 0421/274717

Verk. F. P. Gateway incl. Hint Book Orig 50 DM Tel. 06152/2946 Thomas

MS DOS Indy 4, Monkey II, je 55 DM. Tel. 06133/58229

Verk. Orig Lost Treasures of Infocom, Lemmings, Tooblin und Windows NT CD-ROM, Vorabvers. fur wenig Gold Ulrich Gonner 6970 Lauda. Tel. 09343/4329

Verk. Civilisation kpl dt. für 70 DM, Eye 1 für 50 DM kpl. dt. Top Zustand, suche 1869 Top Zustand zahle gut. Tel 06542/22118 Willem

XT-User sucht Budukan F 19 F 15 Flight of Intruder Lucasfilm 5.25 Zoi Matthias Raue Ortsstr 9 O-6821 Dröbischau

Verk. Orig Winter Ch. Tsi Dr III, Sim City Monkey Island, Arkanoid II. Tony L Baseball. suche auch günstig Rollenspiele. Preis VB. Tel 06081/42542 Axel

Suche Maniac Mansion, Zak, Indy III alle dt Nightst. Battlehawk 1942 Swotl Finest Hour nur Orig Angeb. mit Tel an Jan Emmrich Thal Str 6 O-8211 Braunsdorf

Verk. AT 286 - 16 MHz, 3.5, 5,25" LW, 40 MB HD 2 MB RAM und VGA-Karte, Mon. 3 Tasten Maus, Joystick 1 1800 DM. Leo Strasburg, K Liebknecht Str 55, O-4404 Holzweißig

Biete Bundesliga M., Man Bro., Push Over, Special Forces. Speedball II, Legend Starbyte Soccer Suche Aces of Pacific, Planets Edge, Log of K Tel 09721/802865

Verk. od. tausche Larry 7 Indy IV Startrek 25 Finest Hour Epic für je 50 DM od gg Ace of Pacific Willy B Kings Quest nur Orig Tel 07732/57449

386 25 MHz 105 MB HD 4 MB RAM VGA Karte 1 MB 2 W Soundblaster Tastatur SVGA Mon ... Dr DOS 6.0 ... VB 2100 DM Tel 0621/721886

Verk. tausche suche Hebe CD North & Polar WC ... für 130 DM ... CD Disk MM3, KQ5, T. Yankee Hoc ... Suche Bat 2 ... KQ Plan 9 WC 3 Tel 04522/60211

Verk. Orig Gunship 2000 45 DM EOB2 40 DM Red Baron 35 DM Eco Quest 45 DM Space Quest 4 16 Color 35 DM Elite Plus 25 DM Tel 06842/2206 Daniel

Verk. orig Conq. of ... kpl ... 3.5 50 DM Goblins dt Anl 3.5 30 DM Test Drive III 40 DM 3.5" und 5.25 S. Martin Ring ... 6c ... O-427

Verk. Lure of T. Temptress 40 DM, P. o. t. Shadow 40 DM Darkseed 40 DM Indy Atlantis 40 DM. Wonderland 20 DM Martian Memorandum 20 DM Tel. 089/64604729

Verk. Ultima Underworld 60 DM, Task Force 1942 70 DM, plus Porto. Tel 0551/24536

Suche billigen 386 PC mit 3,5" 2. LW 40 MB FP VGa-Mon., bitte schreibt an: Lisa Beier Bredtschneiderstr 13, 1 Berlin 19

Their Finest Hour, Aces of the Pacific Battle Isle, Data Disk, Patrizier PGA + Data Disk. G Blaster, Pro-Notverkauf nur Orig. VHS Michael. Tel 07154/27042 ab 17 h

Achtung! Indy-Fans. Verl. die dt EGA-Vers von Indy III-Advent für VB 30 DM Tel. 06171/25002 Dirk

Verk. Aces of the Pacific mit dt Anl für 60 DM (Ohne Porto).- Tel. 09331/7249 ab 17 h

Wizardry 7, Dune, Ishar, Oh no More Lemm, Aces of the P., WC2, Darkseed, Leath. God of P. Shadowlands. Gunship 2000 Tausch/Verkauf Tel 08039/3362 ab 18 h

Verk. 386er Motherboard mit 40 MHz, ein halbes Jahr alt, 1a i.O. Verkauf wg. 486er Motherboard Tel ab 18.30 05641/3639

Kaufe PC-Orig. mit Anl. und Verp Listen und Angebote an Wolfgang Hüber, Friedrichshalener Str 38, 8070 Ingolstadt

IBM-komp Workstation SVGA Mon./Karte Soundblaster 2.0. Maus, 2 Joysticks, 5 orig Spiele Epson LQ 550. DOS 5.0 Works 2.0, kpl 2000 DM Tel. 07471/6089 Hechingen

IBM-Workstation, SVGA Mon./Karte Soundblaster 2.0. Maus, 2 Joysticks, 5 orig Spiele Epson LQ 50, DOS 5.0, Works 2.0 kpl. 2000 DM. Tel. 07471/6089 Hechingen

Suche dringend Schneider Euro PC Festplatte HD 20 auf VB 100 % o.k., schreibt an: Markus Schmatz Flor ... 5 8349 Johannkirchen Tel 08564/1762

Verk., tausche Monkey II Cadaver Dig., Another World, Powermonger A-Train, Klax, Robin Hood, H. Arens. Tel 02131/511050

Dragonflight 60 DM, Bane of the Cosmic Forge 70 DM beide kpl. dt + Komplettlösung, Orig mit HB Tel. 08093/59250

B 17 60 DM, Falcon 3.0 60 DM, SU 25 50 DM, Atac 60 DM, Shuttle 50 DM, Thunderhawk 50 DM, Jetfighter 40 DM, alles Orig. Tel 07664/1528

Verk. Domark Games Collection incl Mig 29, Hard Drivin 2, Castle Master u.a Hunt F., Echelon, Kabellemprg., Etudes F 53. Tel 07151/68915

Verk. PC-Orig. Der Patrizier in dt. 45 DM Gmeiner Peter Tel 0961 46193

Verk. WC1 Larry 1 5. R T Battle ..., MM3 Warlords. Starlight II Comm HQ Powerdrome. suche ständig PC-Orig. Tel. 040/7301501

Verk. Aces of t P., Budokan, Pop + Prom Elite Gold Battle Chess, F-16. Sim A. Op Combat Pool of Rad. Monkey Island, Dragon o.t. Fl WC1 Daniel 0551/47712

Verk. oder tausche PC Orig WC 2, Special Operations 1 für 70 DM GS2000 für 70 DM u.a Tel 06081/15430

Verk Great-C 1 Vette, Killing ... Action Station zu 30 DM, Pirates zu 40 DM und MM3 zu 50 DM suche 1869 und Mad TV Tel 05... Timo

Soundblaster Pro 3 Stereo mit 22 Stimmen Sampling 44 KHz ... Software für 300 DM ... NP 448 DM. Portokosten übernehme ich Tel 05641 3639 ab 18.30

Verk PC Very Beach ... DM King ... 40 DM Rise of the Dragon 35 DM, alle ... Tel. 07.../554 ab 18 h

Verk. Orig Card Lewis Challenge 40 DM Espana The Games 40 DM ... 70 DM ... Suder ... 119 2963 ...

Verk. O... Wing C I + II ... Secret M I + II ... Special O... tausche Star Trek 25 ... Ano ... kpl. für ... 70 DM Tel 08531 4190 Stefan ab 16 h

Verk 4500 ... Zo ... KB Disks ... 1 100 St 35 DM 1000 St 300 DM Tel 0201/736088

Verk 386 DX 40/64 K SVGA Karte SVGA Mon 4 MB RAM 120 MB HD Quantum 2 LW Mouse MS-DOS 2 Orig Spiele, sonstiges Zub VB 2500 DM Tel 07524/1237 Christian

Tausche Orig. Powermonger Rampart Indy 4 Wizardry 7 Ultima 7 Links 386 Space M GC2 suche Spiele mit mehr als 74 % - Powerwertung Tel 07673 7253 ab 19 h

Tausche Pools of Darkness orig. gg. Gateway to the Savage Frontier Tel 0984/211926 Erik

PC AT 12 MHz, 32 MB GDD, 1 MB RAM, 2 LW, VGA-Mon., DR DOS 5.0, MS Works 5.0, 2 orig Spiele, Joystick, Mouse, Gameport, VB 800 DM Tel 0201/514136 Essen

Verk. Orig. Disket Gunship 2000 Nighthawk F117 A Epic Planets, Pacific Islands, Elite. zus 370 DM oder einzeln Tel 07446/1352

Zu verk. Commodore PC-20 III, dazu einen Seikosha 1900 Drucker + 1000 Blatt SVGA Karte Mon., Mouse 102 Tast. Diskbox 20 Leerdisks. 2 Spiele, VB 1600 DM. Tel 0911/611849

386 DC/40-64 K, 4 MB RAM 85 MB HD 2 LW, SVGA-Karte, VGA-Mon. MS DOS 5.0 Maus, Keyb., M-Tower, 10 Orig. für VB 3100 DM Becker D Grabenstr 2, O-4734 Oldisleben

Verk. Filecard 20 MB auch f. A 2000 SCSI Festplatte 84 MB Seagate mit Controller Tel 05332/14318

Verk. BAT + Midwinter, Cadaver 60 DM, Battle Isle 50 DM Finest Hour 50 DM. Civilisation 60 DM, Crash Course 40 DM, alle dt. Tausche gg. Aces of Pazific, B M. Tel. 0661/34480

Verk. Global C 45 DM Nam 35 DM, Command HQ 40 DM, Iznogud 10 DM, he Quest for the Time Bird 10 DM. Tel 09232/4202 zzg NN

Verk. MM3, dt 45 DM, Bane dt 30 DM Eye I. II 30/40 DM, Buck I 25 DM RA 20 DM Champ of Krynn dt, An 30 DM, zus. 180 DM Tel. 07161/66425

Verk. Falcon, Gunship 2000, Wing C. I, WC-Specia Oper. 1 + Spe CH-Disk Aces of the P., Swotl, incl. 3 Zusatzdisks, für je 35 DM. Tel. 089/492507

Verk. Euro PC + Mon. + MS-DOS-Betriebss orig, Works Prg. 4 Disks, Lernprg. 2 Disks. Arbeitskopie, HB, u. a Lit nur gesamt 600 DM Tel 05603/3370 Ralf

Verk. Oil Imp Aces of the P Populous Tank Platoon Might & M. I I alles dt Battle Isle, Daladiak. Tel 05753/1304 ab 18 h Dirk

Verk. orig. Larry V 60 DM, Simant 60 DM Eco 50 DM, Warlords 40 DM Tel. 0711/334758 ab 16 h

Mad TV 75 DM Rock n Roll 50 DM, Klax 40 DM, Lemming 2 60 DM, Airline 60 DM Tel 05130/79654

Aces Eternam Falcon 3.0 Civilisation, Global Effect, Epic Midwinter I, Gunship 2000, Planets Edge Ishar Swotl M&M III je 55 DM Tel 089/9576769

Verk. orig Indy 4, MihI & Magic II, Ultima Underworld Dark Queen. of Krynn, inkl. Lösungsbuch, Eye of Beholder II je 60 DM. Tel 07352/8970 Frank

MS DOS Verk. Links 386 3.5" für 70 DM Espania The Games 50 DM, Logical 30 DM Test Flipper 50 DM und Pinball Dreams 60 DM Nach 16 h Tel. 0511/581753

Verk orig PC WC1 + SM1 + 1 50 DM, WC 2, D) Epic DSA Patrizier je 40 DM Ultima 7 45 DM oder Tausch orig Autodesk Animator D 200 DM, A. Wende, Butzbacherweg 5, 4 Düsseld. 1

Verk. Orig 5.25 ... R T Castles S Service II je 48 DM S... Max 60 DM Team S... 45 DM The Break 40 DM ... Games auf Anfrage Tel 08161/9246 Martin

Verk Manhunter II, Kings Q... V Police Quest 4 je 35 DM ... 100 DM Tel. 07240/4127 ab 18 ... h

Verk. EOB 5,25 35 DM, Lord of the Rings 5,25" 30 DM Death Knights K 3,5" 30 DM, orig. MS-DOS 5.0 3,5" 100 DM Tel 07032/31742 Sebastian

Verk. Monkey II dt. 65 DM, Indy 4, 60 DM Magnetic S C Loom dt BT3 je 40 DM Spellcasting 201 45 DM. WC S, M 2 15 DM Links Bay H. T Ninja je 20 DM Tel. 07663/3644 17 h

Verk orig PQ3 HOC Mad TV Railroad T. e 45 DM Planets Edge 55 DM Links 386 DM Pro 65 DM Tel ... 18 h 08441/9752 Marcus

386AT-25 MHz 4 MB RAM, 85 MB FP, 3,5" + 5,25 HD VGA-Karte Mon. Maus Joystick DOS 5.0 Win 3.0 PC-Tools 7 1 HP NEW Wave 3.0 Ways of Win 1.1 VB 2400 DM Tel 08441/9752

Verk Orig Eye of the Beholder 55 DM Atomino Wasteland 25 DM, Tel 02941/8347 nur am Wochenende

Tausche, verk. PC-Orig WC II u SO1 Aces o.t Pacific, Knights o.t. Sky, Die Kathedrale, suche Indy IV/dt, P80, P38, u.a. Tel. 0271/355544 ab 18 h

Verk. 286/20 MHz 4 MB RAM 40-Platte VGA-Karte u. Mon. 1,44 LW Spiele, Hefte, PC-Tools 7 NP 3400 DM Tel 06022/22497 Ralf ab 18 h. Preis VB 2400 DM

386 SC/20 MHz, 1 MB RAM 40 MB HD 3,5" und 5,25" LW SVGA Karte und Mon Tastatur MS-DOS 4.01 PC Soundman u 2 Spiele Preis VB. Tel 08141/21327

WC II 35 DM WC Speech 20 DM Epic 50 DM, Global Conquest 50 DM Global Effect 50 DM Legend 50 DM, Hexuma 60 DM, Conan 40 DM, Tel 07231/26536

Falcon 3.0 70 DM, A-Train 65 DM, Battle Chess f. Windows 60 DM, Crisis in the Kremlin 60 DM, F15 II Desert Storm 65 DM Gateway 55 DM, Ghenghis Khan 50 DM Tel. 07231/26636

Verk. Adlib Synth Karte mit dt Anl und Disks für 50 DM Indy 4, für 50 DM Tel. 02623/2616

Verk. orig. SQ 4, Elite Plus, Martian Dreams, Eye of the Beholder 1, für je sFr 40, Pirates + Stunengias sFr 50. abends 01/9263241 Patrick

Verk. od. tausche: Gunship 2000, A G E Ultima 7, Stormaster Battle Isle, M1 Pla Scenario o.W Lost Treasures of Intruder Castles Powermonger, Gunb. Tel. 06421/31138

Orig. Underworld, Wizardry 7, Quest G. III, Siege, E.-Motion Voulder Dash Sonst. Kit, Archipelagos, Command HQ, verk. M D Game Gear, Spiele Zub Tel. 07045/8087

Orig BMP, Future Wars, Star Ray, Wing 3.1, SM I + II Mag Candle 2 Dungeon Master DSA Perfect G., Aces of P Wing C II, Armor Alley TV Boxing Tel. 07045/8087

Verk. Ultima Underworld DSA, Ultima 7, je 40 DM, More Lemmings 30 DM Vorkasse erwünscht guter Zustand, Alexander Greger Scheibweirstr 30, 8 München 82 Tel. 089/4303308

Verk. PC Orig Intruder Midwinter I + II Dune Great C. II, Duck Tales, Sim City, Silent S. I, Wizardry 6, LHX, PGA Tour Golf, UMS 2, ATP VHB. Tel. 07741/6634

Verk. SQ4, 50 DM, KQ5 50 DM Bad Blood 40 DM, Monkey Island 1 50 DM Dune 50 DM, Epic 50 DM Tel 02626/8699 ab 19 h

Suche günstig Thrustmaster Joysticks Falcon 3.0 Airbus A320 für PC Orig Tel 0208/847750 Michael

Biete WC2 + S01 Speech 100 DM, Ult. Und. 50 DM, Global Conquest 60 DM Swotl + 4 Miss Disks 120 DM Jetfighter I, Starfleet II 30 DM Tausch Tel 09324/3551

Suche Carriers at War V for Victory Task Force 1942 F15-3 Strike Comm Great Naval Battles, Harrier Tornado CD ROM Games, Tausch m. Tel 09324/3551

Verk. 386-40 MHz 4 MB RAM 100 MB HD, VGA 1 MB Mon. 2 LW Mouse, DOS 5.0, Windows 3.1, Joystick nur 2 Monate alt, Preis 3000 DM. Tel. 08636/81952

Verk Links 386 70 DM Gods, Klax, Chessmaster 3000, WC2, Sp. Oper I + II, Prg Pack, PC Globe, PC Cosmos, PC Mensch, Sargon 5 etc. 1 150 DM Tel. 07152/23849 Thomas

Habe Indy 4 Beholder suche dringend 1896 u. Sherlock Holmes schreibt an Stefan Hierlmeier Am Lindenranken 11 8452 Hirschau Tel 09622/4894

Verk Battle Chess for Windows Martian Dreams und Gateway to the Savage Frontier für je 30 DM, Indy 4 für 50 DM. Tel 02623/2616

Verk. tausche SQ V 45 DM Indy V 65 DM Centurion 30 DM tausche nur gg. Ultima Underworld. EOBII, Legend of K Gateway Tel 02732/2221

Verk alle Arten von PC Spielen ab 15 DM nur Orig. z.B. Gateway, Shuttle Ultima VII etc Alex Preuß, Tel. 0781/65050

Suche gute Rollenspiele, Simulationen und Strategiespiele, auch größere Mengen. Alex Preuß, 0781/65050

Verk orig Wizardry 7 75 DM, Might and Magic 2/3/4 60. 60. 70 DM, Ultima 70 DM, 1869 dt 70 DM. Ultima UW 70 DM. Jochen Neuber, 07433/4046 ab 18 h

Verk für PC: Das Schwarze Auge Dark Lands Tel 0661/44217 Thomas

Verk PC-Orig. kpl dt Ultima 7 Civilisation Wing C 2 Magellan 20 Ways for Windows Becker Tools für Windows je 50 DM Tel 08453/8879

Tausche orig. Civilisation, Beholder I Ultima Underworld DKK. Genghis Khan, suche Ultima 7, Spelljammer Amberstar, Wizardry 7 Spellcraft Tel. 02274/4822 Rudiger

Verk Kyrandia 65 DM, Sherlock Holmes 80 DM Festplatte 60 MB, 350 DM Martian Dreams 50 DM. Demo Maker 35 DM 3-D-Kit 75 DM, SQ 5 65 DM KQ6 70 DM. Tel. 0621/577364 Denis

Habe orig. Aces Power Sim Earth, WC2 Space Max W, Tausche gg. PCD 2 Task Force 42 Tel 07673/74820

Suche Orig. Arkanoid II Marble Madness, Larry II. Tel 0611/502907

Verk. Ranx Where in Time is C Sandiego Maniac Mansion, Night Shift, WC2, Populous OPrince Mad TV, Logical Rock'n Roll-Preis VB. Tel 02131/668431 nach 19 h

Verk. Indy 4 60 DM, Ultima World 50 DM Ultima 7 50 DM, Space Quest 4 50 DM Harpoon 40 DM, Monkey Island 2 40 DM Tel 04137/7723 oder 7592

Verk. PC-Orig., BMP, DSA, Indy IV, WC inl SMI+ II Championship M., Joe Montana, Football, Special F., Tausche auch Suche Patrizier B Wieloch Tel. 0211/400410

Biete Ultima 7 dt. Sherlock Holmes dt. Das schwarze Auge dt., Dyna Blaster, Legend of K. dt., Bug Bomber, Civilisation dt., Der Patrizier dt., Tel. 05641/3639 ab 18.30 h

Verk. Epic, Civilisation dt. je 50 DM Battle C., Gunboat je 40 DM. Works 2.0, DOS 5.0. Windows 3.0 je 60 DM. Tel 08321/82571

Achtung Gelegenheit! Verk. Euro PC Schneider + Mon. MM 12 + Gamecard, Joysticks, MS-DOS 3.3, GW-Basic Works, Joystick. Tel. 09942/8151 Marc

Gesucht wird: Indy III dt. VGA u. Wing C. II dt. Tausch mgl. Tel. 05524/1326

Verk. Soundblaster 150, Gameport incl. 2 Joysticks 2 x Competit. Pro. 150 DM und eine Maxtor Wechsel-Festplatte 40 MB, 18 ms. 300 DM o. Orig. Software. Tel. 0681/53353

Verk. je 40 DM, Space Quest 4, Police Quest 3. Larry 5. Kings Quest 5. Trial by Fire Monkey Island dt. Heart of China, alle mit Lösungen Tel 089/8114647

Verk. AT 386 SC 16 MHz, 2 MB RAM. 3.5" und 5.25" HD LW, Co-Proz., S-VGA-Mon., Mouse. DR-DOS 6.0. Works 2.0, VB 2700 DM Tel. 0351 4923090

Verk. Lombard R., GP Circuit, Flight of The Intruder, Yeagers Alt 2.0, Master Blazer Pirates, Sword of The Samurai, Maupiti Island. Vormeer Or 20-35 DM Tel 040/5505162

Battle Isle EOB2, Civ Larry 5 BMP SSS Special F Elite Plus, Command HQ Monkey Island Tennis, Armor, Alley GC2, MS-FS4, nur Orig Tel 040/5505162

Verk Ultima 7, Underworld, Falcon III, Red Baron je 50 DM, bzw Tausch gg. B17 Indy 4, Darklands Tel 07303/2873

Verk. kpl dt. Orig., Patrizier 45 DM, Indy III 35 DM, Conquest of the Longbow 45 DM und engl Orig Wing Commander II 45 DM u Star Trek 45 DM Lorenz Gregot, Otto-Nuschke-Str 7, O-4860 Hohenmölsen

Verk. Indy 4, Ultima 7, Patrizier F19, Civilisation, Sim Earth, WC2, SC2, Wizardry 7 Grandmaster Chess, Magn S Adus von 20 - 50 DM Tel. 089/3085883

Tausche Hardball II, und Xenon II oder Xenon II und Gunship 2000 gg Sherlock Holmes dt Tel 02235/73929

Verk 386SX 25 + 50 MB HD, 14 ms, 4 MB RAM, S VGA Mon., Karte, 2 HD LW, Joystick DR-DOS, PC-Tools 7.1 MS-Works 2.0 usw 8 Monate alt, VB 2300 DM. Tel. 02162/53741

Verk. Epic, Elvira I + II, Risky W u.a. kaufe ständig Games Wenn ihr eure Games nicht mehr braucht, kaufe oder tausche ich sie Ab 18 h Tel. 08062/2017

Verk Elvira ... Zoll für 10 DM Tel 0711 5301422 Thomas

Verk PC-Orig. Spiele Startrek 50 DM Swotl - P80 Tour of Duty 70 DM EOB2 50 DM SJ 25 Stunt... 25 DM North and South und Lowalow je 10 DM VHB Tel 089/1495772

Suche orig ... und wenn ... dt biete für Star Trek 25 DM Indy IV Graph Adv It came from the desert Midw... 30 DM Tel. 040/4910443 Thorsten

386DC/25 MHz 2 MB RAM VGA 105 MB HD 3.5" 5.25" LW strahlungsarmer VGA Mon Soundkarte Joystick Mouse und Software ... DM Tel 0651 28883 Florian

Verk Festplatte Seagate ST 102A, 85 MB 6 Mon alt Preis VB 400 DM tausche bzw verk orig Underworld Swotl Alpha Waves Tel 06421/85260

Atari ST

Verk. Bard's Tale 1, Kid Gloves, Darius, Esc. f Pl of R M., Quest for 1 Bird, R. Rabbit Soundsamples 1 Blasteroids je 20 DM. auch Tausch Tel 08501/1433, suche Rollenspiele

Verk. Orig. Anwendungen: Becker Design + Buch Schnelleinstieg 80 DM, Signum II, Buch Schnelleinstieg Signum-Buch 260 DM, 3D-Const Kit 70 DM Tel 02607/6029

Verk. 60 Orig. Spiele, z.B. Monkey Island, Mig 29 Superfulc., Wonderland, Wolfpack, Mega lo Mania, Kick Off 2 Falcon, Lemmings Their finest Hour Tel 02607/6029

Je 40 DM im Orig. Kart. 100 % o.k., Pirates, F-29, Con of Cam, Indy III, Cadaver, Powerm., Leg. of F., Sega Master Mix, Import je 30 DM. Tel. 0711/333204

Verk. 17 Orig. Atari ST Spiele für 250 DM Tel 02742/1537

ST-User aufgepaßt Tausche Adventure Zac MC Kracken, Oxyd, Spacola g. F16. Bin ab 15 h erreichbar Tel 0331/861142

Verk. GFA-Basic 3.5 + Buch, Medusa II, Faerg., Imperium, Spirit o Adv., Carrier C., u.a. Infos bei: S. Gottschalk Postbrookstr 18, 2850 Bremerhaven

Verk. Atari 520 STM, 354 SF 2-seit. T.-LW, TV-Kabel. 60 Discs 18 Orig., Dungeon Master Carrier Command, etc für VB 700 DM Tel ab 18 h 0203/21018

Atari ST + STE + Falcon 30 Demo + PD-Club Infodisk für 3 DM bei Jens Lohmann, Niederberger-Höhe 44, 5400 Koblenz Tel. 0261 59005

Verk. Amiga Orig. 1a Zustand, Listen mit Spielewünschen und Preisvorstellungen an Wolfgang Eisend, A.F. Vom-Endt-Str 13a, 8572 Auerbach Tel. 09643/8214

Austria. Tausche GB mit 9 Spielen Parodius, Final F. II, Batman I + II, usw. Lupe, Licht, gg SNES Euro, 2 Spiele, Mario, Zelda, Tel. 04242/329545

Gelegenheit. Paket mit 8 Superspielen Oldies wie Nebulus, Tetris Deja Vu 2 Solom. Key usw kpl. 140 DM, evtl auch einzeln. Tel. 09003/2044 ab 17 h

Atari 1040 ST Mon SM 124 Maus und Joystick außerdem Schutzhülle Maus Pad Antennenkabel Grand Prix Formula One Tel. 0212/800797

Suche Monochrom Mon. für meinen ST Suche auch Software und Komplettlösung Frank Klobas, Oberdorfstr. 7, 7298 Loßburg-Wittendorf Tel 07446/2672

Verk. Amberstar für 35 DM und Lure of the Temptress für 30 DM, suche das Schwarze Auge. Tel. 02103/22250

Verk. Atari 1040 STE mit 2 Joysticks Disks Box, Maus Pad usw für VB 580 DM und Orig Lemmings, Blood M. Trasure Trap zus. 70 DM Tel 02202/53747

Kaufe und verk. Orig. Spiele für ST Verk, Special Forces, Epic, Fate Gates of Dawn, Great Courts Cadaver Iron Lords, suche auch Tauschpartner Tel 02041/33405

Ich verk. Elf 30 DM, Sim City mit Populous 40 DM, Flight of the Intruder 30 DM oder alle Games für 100 DM Tel 07121/78429 ab 13 h

Suche Spiele Rollenspiele Adventure Geschicklichkeitsspiele etc Jörg Gerhards Lortzingstr 42 1 Berlin 65 Tel 030-4642171

O.K. Du hast einen ST ... lohen dir nur noch ... PD-Spiele kein Problem Schreibe ... DM/10 P in Briefmarken an ... Schumacher Am Königsbach 68 5163 Langerwehe

Verk. Atari 1040 STFM 1 MB Mon SM 124 Maus ca. 80 Orig Spiele VB 1100 DM ab 18 h Tel 02485/798 Uwe Hayn 5372 Schleiden Dreiborn

Verk Atari 520 ST 2 LW 3.5 Zoll Mouse Zub Spiele VB 560 DM Tel 089/8503533

Verk für Atari ST Railroad T 35 DM Their Finest Hour 30 DM Turrican ... DM Oil Imp 20 DM Tel 02271/64051 Lutz ab 15 h

Push Over 55 DM, Elvira 1, Mega Lo Mania, Nighshift Cadaver Pay Off Trader's Captive 50 Manchester United, Face Off Powermonger Barbarian I, 35, Rock n Roll 25 Liste Tel 04152/74140

Verk. Atari 1040 STFM, 2 LW, SF 314, Mon. SM 124, Populous, Chambers of S., Skrull, Bücher, viel Zub., 1 a Zustand. kpl. für 600 DM Tel 030/2004621 ab 14 h

Verk. ST 520, SM 124, Floppy, Logimouse, 6 Orig. Lemmings, Monkey Island, Pirates, u.a. VB 800 DM. Tel 05054/1268

Verk neueste ST-Orig. auch Anwender Gratis Liste anfordern Quadenstr 67, 15, 16, 1220 Wien Tel 0222/22 25 255

Verk. Atari ST 1040. Farbmon SC 1224, SW-Mon SM 124, Omikron Bas., K 11 Spiele (Sp. Forces, Rick D II, Speedball II, Falcon, Railroad T., TV Sports Football, Chaos S. Back VB 800 DM Tel. 0941/700931

Verk. Phantasie I Phantasie III, Fate, Robocop III je 30 DM, Ultima 6, Special F je 45 DM Cadaver Jiron Lord, Pro. Tennis je 25 DM. Tel 0821/712785

Verk. Atari 520 ST (1 MB) + Pascal + Turbo C. + Lit. + 37 Orig Preis 500 DM VB oder Tausch gg. A 500. oder 1000 + Games. Tel 0941/71411 Andy ab 14 h

ST-Games, F15 II, Kings Quest I + II Populous Altered Beast, Midwinter, Megatraveller je 30 DM. Tel 0228/343301 von 19-21 h

Verk. 1. ST Special F ... T Silent S II Thunderhawk je 39 DM. Logical, Top L., Rick D II, F16 M. Speedball II TV-Sports, je 35 DM zus. 215 DM Tel 08055 1307 ab 14 h

Suche: Muds, Larry III, ST biete 40-50 DM verk. GB + Akku, Licht, 13 Spiele 450 DM (Parodius, Turtles II, Badn Red SML. WWF) Spiele einzeln 38 Tel 08055/1307 ab 14 h

Atari STE 1 MB, mit Farbmon., u.v. Zub. VB 950 DM Tel. O-5600 Leinefelde 3797

Verk. Powermonger, Gunship M1 Tank je 35 DM Pirates, R-Type F29, Flight of Intruder je 25 DM u.v.m. ab 10 DM. Tel. 0911/357338 18-21 h

Verk. Atari 1040 STFM + 3 Joysticks, PD + 51 Spiele, Zub für 600 DM u. dazu einige Zeitschriften. Kostenlos Arnold Sorkowitzer Str 6e O-8270 Coswig

Verk. 1040 ST/F, Color Mon. u. CD 40 Vollpreisspiele VB 550 DM zzgl. Transportkosten Tel 09324/3551

Verk. 45 orig. Spiele, An für 250 DM, Ultima V, Elite Pirates Railroad R Populous. Tel. 9-17 h 040/63953136 ansonsten 040/5117965

Verk. orig. Discs Amberstar, Hero. Invest. Populous. Street Fighter, Gremlins Rings of Medusa. Tel 09274/219 ab 17.30 h

Verk. Orig. ST-Games, Dungeon M. Chaos Cadaver, Lemmings, Speedball II Pirates, Flood, Rock n Roll, Power-Pack, Night Raider, American Dre Tel 08638/84706

PC Engine

Obermotz der Videospielclub für ...(Ver)kauf - freudige Freaks, 14 tägig! Kleinanzeigen-Heft, nur 2 DM/Monat Infos T. Winter A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz

Super! Unbenutzte Turbo-Express + 1 Spiel und 6 Mon Garantie 25 % unter NP Tel. 07467/715 oder Fax 07777/1710 von 19-20 h

Suche PC Engine Games Nectaris, Neo Geo I + I Devil Crash, Bomberman Jacky C. ... u.a. evtl. auch Tausch gg andere Cards oder Neo Geo Module Tel 030/3017825 17-20 h

PCE, Gunhed 60 DM, Tiger Hol., 70 DM, Formation Soccer 60, Dodge Ball Download 1, Darius Plus, Image Fight, Fin Soldier je 40 DM JMF 2 70 DM Tel 05069/2022

Kaufe, verk. tausche Module Konsolen für PC Engine, Megadrive Super NES Neo Geo GB, Gamegear Lynx Tel 089 1403.42

Kaufe verk. tausche alles für PC Engine Megadrive, Super NES Neo-Geo, Gameboy Lynx Gamegear kaufe auch ganze Bestände Tel 089 11 373

Suche tausche, biete PC-Engine Ware. Habe Ordynow Formation S, Final Soldier R-Type, Mr Heli World C. Tennis u.a. suche: alles 089 8132283

Bomberman Devil Crash, Splatterhouse Gunhead, Aeroblasters, Bonk I + II, u.v.m. gg. Gebot. Tel 09560/1746 Alexander Blab Grub. Tel ab 17 h

PC-Engine RGB + 12 Topspiele VB 350 DM Tel 0203 775796

Tausche GG 8 Games (sonic, AX Battler), Mastergear Converter, 2 SMS Games, Ghostinghouls, gg Turbo Express ohne o. Turbo Grafx mit Games Tel 0345/834210 10-15 h

Verk PC-Engine (RGB) Konsole mit 8 Spielen z.B. Jacky C., Legend of Hero T., USA Pro Basketball, Cada, Young Masters, Shinobi, 1 Joypads, u.a. Player Adapter 300 DM. Tel. 069/762577 Markus

Master System

Spielekonsole Sega Master S 2 Joypads, 2 Joysticks-Dauerfeuer 42 Spielmodule NP DM 3480 DM für 1300 DM z verk. Tel 0621/377122 bis 11 h oder ab 19 h

Verk Master S m. An Kidd und 2 Joypads 95 DM Spiele z.B. Ultima IV 70 DM Golden Axe W 65 DM, R-Type 45 DM Goldvellius 45 DM usw. Tel 09286/7669

Verk. Sega Master S. II, incl Sonic, Ultima für 280 DM Tel 02941/8347 nur am Wochenende

Verk Sega Master S. mit Joypad und 8 Spielen z.B. California Games, Castle of I., Lap Shot außerdem Light Phaser für 450 DM. Tel 040/6702812 Annika

Verk. SMS und 11 Spiele inkl. Asterix, World Cup 90, Thunder Blade, Lord of The Sword, Zillion, Marco B., Zi90, Cuxhaven, Pregelstr 9 Tel 04721/27987

Verk. Master S. Games, günstig, Tel. 06253/4039 Markus verl. von 14-21 30 h

Sega Master S. II, Tausche Spiele, Sonic, Asterix, The Lucky, Dime C., suche M. M. The Flint Stones, Indiana Jones Tel. 0431/541351

Super Angebot: 100 % gutes MS nach Gebot zu verk., dazu noch 16 Top Spiele und Zub. Tel. 069/527520 ab 18 h Robin

Verk. SMS Module z.B. Great Basketball, Secret Command, Great Football, Action Fighter, J. Rocky, Thunder Blade, World Soccer, Enduro Racer, Choplifter Pro Mod. Tel. 06151/22317

Mega Drive

Verk. MD-Spiele Strider, Kid Ic, Robocop, Altered, Mystic, World C., Taiy Block Out, Alien Storm, John Madden, Centurion für ges. 600 DM VB Tel. 06894/87804

Tausche MD gg. S-Famicon Module Interesse dann schreibt an Mirko Schweikardt, Bahnhofstr. 37, 6474 Ortenberg 5

Verk. Shining in Darkness dt. 90 DM, Altered Beast dt. 20 DM ab 16 h. 0711/334758

Verk. S. of Dark, P.H. Star, Rambo, Mickey M., Shinobi, Quackshot, Wonderboy 5 alle dt. 60-100 DM VHB incl. Versand Tel. 04122/52454

Verk. Populous 60 DM, Faery Tale 40 DM Tel. 07041/83477 ab 13 h

Tausche PGA Tour Golf, Shining, Chuck Rock, Quackshot, Fantasia gg. NES Konsole Mario 1 + II III, oder gg. SNES-Module (Adv. + mperium) oder Verk. + NN. Tel. 02684/6174

Verk. 14 MB Spiele für je 20-50 DM z.B. Thunderforce I, II, Sonic, Streets of R., Phantasy Star, Aleste. Tel. 0761/58704

Verk. für MD: Terminator, M. II, Winter Ch. u.s.w. für Game G.m Sokoban, S. Pock Shanghai, suche für SNES Parodius, Aces, Desert Strike usw. Tel. 02822/52527

Tausche SMD + 10 Games Warsong, Lemmings WB 5, Shining, Might & Magic, Afterburner, 2 dt., usw. gg. GB + mind. 25 Games Tel. 07191/85398

Suche Mega Drive + Spiele, Famicon + Spiele, Neo Geo + Spiele NES + Sp. Game Boy, auch Modulsammlung, auch Tausch. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Suche neue MD-Games z.B. Sonic II, Wrestlemania, Humans, Tw. Flipper (kaufe o tausche, biete z.B. NHLPHA 93, Lemmings, RB Baseball 4, verk. auch. Tel. 04156/7042 Ralf ab 19 h

Verk. Spitzenspiele für MD (Alex Kidd, Word of Vermillion und Populous. Tel. 0441/501950

Verk. Sega Mega Drive 25 Module auch einzeln Roger Korber, ...str. 58, 2300 Kiel

MD Phantasy Star II, Inspector X, Immortal, Thunderforce III, Warsong, Desert Strike, Gleylancer, Dungeons + Dragons, Ae ofaster suche Super NES-Games Tel. 07258/8520

Verk., kaufe, tausche Spiele für MD, SF, GB, MS, tausche 2 MD-spiele gg. 1 SF-Spiel, habe Shining, ... Pond II, W. Challenger, J. Madden Tel. 07151/32132 Sebastian ab 14 h

Suche Tauschpartner für MD, habe ca. 20 Module, z.B. Chuck Rock, Dragons Fury, Road Rash usw., suche dringend Mushe Aleste, Darius II, Immortal dt. Jörg Senf, Uhlstr. 18, 6502 Gera

Verk. EA Hockey 60 DM, Altered B. 25 DM, Star Flight 90 DM, Ghostbusters 50 DM, Golden Axe II 45 DM, Crack Down 40 DM jp. Tel. 07829/3470 18-19 h

Verk. MD + 2 Joypads + 6 Spiele Sonic, Phantasia, Shining, Phantasy Star II, Wonderboy V, für 600 DM (6 Mon. alt) Tel. 06476/8875 Limburg Thomas

Tausche MD Games (z.B. Jewel Master, Truxton, Tel-Mania) gg. Shining I D., Warsong, Dragons Fury. Tel. 08341/3555 Thomas ab 17.30 h

Verk. MD mit 6 Spielen wie z.B. EA Hockey, Super M. GP, Rambo II, Quack Shot, Super S., für zus. nur 450 DM Tel. 0841/32201 ab 19 h

Verk., suche, tausche MD u. Super F. Module, habe: Super Aleste, Terminator, Arch Rival, Hat Trick, Hero, Rampart, Pit Fighter, Alien 3. Tel. 06473/1430

Verk. MD Module EA-Hockey, Madden Football I, Sonic, Im Quackshot, Ferrari, Grand Prix Challenger, D.R. Supreme Court, B. Wieloch, Tel. 0211/400410

Tausche S NES u. M.D. Spiele alle Art. Suche MD + 2 Spiele 200 DM. Tel. 05341/392144 Michael

Verk. u. kaufe MD Spiele große Auswahl ab 35 DM. Suche, verk. auch Super NES Spiele Tel. 04774/374 ab 18 h Rainer

Verk. MD mit 2 Joypads und Kabel und 13 Spielen z.B. Darius 2, Gynoug, Th. Force III, Sonic, M. Mouse, Shadow D., S. S. usw. für 600 DM. Jochen Kreuzkamp 2845 Damme. Tel. 05491/3425

Verk. Spiele fürs MD: Golden Axe II, Kid Chameleon, Sonic, Streets of Rage 1 alle für 40 DM. Alexander Funk Tel. 040/829633

MD p. mit EA Hockey Shinig in the Darkness, Starflight, Vermillion und Aleste zus. 500 DM Tel. 06221 484810

Verk. MD Games: Elemental M. 25 DM, Dick T. 30 DM, Budokan 30 DM, Shadow Dancer 25 DM, Wonderboy III 15 DM, World Cup 20 DM u.a. Tel. 08205/1014

Verk., tausche, kaufe MD und Super Nintendo Games evtl. auch Sammlung. Bitte nur Hannover oder Landkreis. Tel. 0511/231850

Verk. MD für 300 DM mit Shining und Sonic oder tausche gg. SF. Tel. 0761/552091 Freiburg. Oliver ab 18 h

Verk. Taz Mania 55 DM, Super One One One 50 DM, Desert Strike 60 DM oder tausche gg. LHX, Wonderboy V angl., Phantasy V. Tel. 06782/7640 Jörg

Verk. MD-Module: Shining, PS 2+3, Start je 60 DM, Cadash, Popl, Vermilion, Might & M., F22 je 45 DM. Splatterh. 2, Sonic je 40 DM Tel. 0211 555366

Kaufe, tausche, und verk. Spiele für MD und Famicon, suche die neuesten Spiele für Famicon u.a. f. MD München Tel. 4487822

Obermotz, der Videospieleclub für Tausch, (Ver)kauf, freudige Freaks. 14tägige Kleinanzeigen-Heft. Nur 2 DM/Monat. Infos T. Winter A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz

Verk. dt. Buck Rogers 80 DM, Rambo III 40 DM, Olympic Gold 60 DM, 100 % o.k., zus. nur 160 DM, auch getrennt. Tel. 07122/3315 Oliver Loos ab 15 h

Verk. jp. MD (RGB/PAL) + 3 Spiele Devil Crash, Musha Aleste u.a. für 290 DM, tausche auch gg. Super NES-Module Tel. 05453/3735 Holger

Verk. MD + 2 Joypads + Adapter + 3 Spiele Populous, Gynoug, Tiger Heli 100 % o.k. für nur 400 DM N.. 720 DM Tel. 089/8211424

Verk. MD PAL RGB, Joypad, Joystick, 9 Spiele, F22, ... Streets of Rage etc. VB 700 DM Tel. 051.. 54.. 913 Svenja ab 16

Verk. ... Mon ... neues MD + 2 Joypads, Game Adapter, 6 Spitzen Games (Quackshot, Sonic, Fantasia, Super Hang On etc.) VB 650 DM.) Tel. 0711 70043

MD Batman, DJ Boy, Master of Monster, Ghostbusters, ... Montana, Valis III, ... Toki, ... Master, Might & Magic, Gy...g, Heavy Unit, Elemental Master Tel. 07258/8520

Verk. Spiele EA Hockey, Madden 92, R. Rash, F. ... S. o Rage, Sonic, F-22 u.a. suche günstig S-NES mit S.M. World zahle 250 DM ab 15-18 h Tel. 05952/3429

Suche D. Crash, Musha, Lemmings, Aliens u.a. News. Habe Sonic, R. Rash, EAH, Madden 92, Gynoug, F. Rewind u.a. Kaufe auch Suche günstiges S-NES mit Games Tel. 05952/3929

Verk., kaufe MD Module, Konsolen biete ca 60 St. Tel. 0911/794515 Sascha

Verk. M.D. + 7 Top Games, z.B. Adv. M. Com., I + II D. Strick, T. Earl, Herzog II, Joypad, ca 700 DM Jens Scheufler Geußnitzer Str. 46, O-4900 Zeitz

Verk. MD jp. mit Arcade Power Stick J.M. American Football, Shining in the D., EA Hockey, Sonic, Mickey M. u. Quack Shot für VB 550 DM Tel. 069/561468

Verk. Atari ST + 50 Spiele für 300 DM oder tausche gg. MD mit 1 Spiel. J. Deichen Goethestr. 4 2380 Barth

Verk. 80 MD-Games z.B. Dessert Strike, Budokan, Lemming, Gley Lancer, Cadash, PGA, Mhipa Hockey, Smash TV, M. GP II, Alien III, Buck Rogers. Tel. 06438/4264 ab 17 h

Verk. PH III, Desert Strike, Wonderboy V, Immortal, Predator II, Tazmania usw. Tel. 089/3613905 tgl. ab 18 h

Kaufe und tausche MD Spiele. Habe John Madden 92, Quackshot, Shadow D., Gynoug, Ph 2, EA Hockey Tel. 04962/5675 J. Scheller Finkenstr. 8 2990 Aschendorf

Verk. dt. MD mit 2 Joypads und 5 Spielen, Sonic, Shinobi, PGA Tour Golf, John Madden Football 2, EA Hockey für lächerliche 460 DM Tel. 07162/43455

Tausche, ver. MD + 9 Spiele mit Neo Geo. Verk. für MD 399 DM mit 2 Joypads (Street of Rage, Tour, Mercs II usw.) Tel. 089/8418278, 8034 Germering, Benjamin

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine, Megadrive, Super NES, Neo-Geo, GB, Lynx, Gamegear, kaufe auch ganze Bestände Tel. 089/1403732

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine, MD, Super NES, Neo-Geo, GB, Lynx, GG, kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verk. MD mit 11 Spielen für 650 DM z.B. Sonic, M.M., EA Hockey, Streets of Rage, oder tausche gg. Super Nintendo mit 8 Spielen. Tel. 09471 8867

Verk. ständig MD-SNES Spiele, ab 30 DM MD, suche Actraiser SNES, A.M. Commander MD, auch Tausch mgl., O-3500 Stendal 41, 5775 Ronny ab 19 h

Verk. f. MD: Populous, Kings Bounty, J.M. Football, für je 50 DM, Fatman jp. 20 DM Andreas Seitz, Pferdnerstr. 21 O-7026 Leipzig

Verk. MD-Spiele Super Hang One 60 DM, Quackshot 70 DM, Sonic 70 DM, EA-Hockey 80 DM und Altered Beast 40 DM Schmidt Schweriner Str. 41 O-8010 Dresden

Game Boy

Unglaublich! Ich habe immer noch meine 27 GB Spiele zu verk., und jetzt zu Weihnachten für nur 420 DM. Tel. 089/3088205

Verk. GB + 10 Spiele, Case für 500 DM, oder tausche gg. Super NES dt. Vers. + Mario, 1 Spiel Oliver Schouren, Reinholdstr. 40 41 Duisburg 12. Tel. 0203/424415 Oliver 16 h

Verk. GB für 200 DM VHB mit Mega Man, Tetris, RV Pro Am und Carry A. box Tel. 07245 6627 gg. 19 h

Verk. GB ohne Kratzer, Netzteil, Game Light + 6 Spiele Mega Man I, Castlevania usw. 10 ... alles 100 % o.k. mit Verp. für 320 DM Tel. 06142 525.. Thomas ab 19 h

Biete GB-Spiele Parodius 1 ..y Toon, Quarth, Tetris f... Bomberboy, Dynablaster ab 15 h Spie... Tel. 05641 3639

Verk. GB + Adapter + Light Max + Tel. ... für 150 DM Spiele F. F. Adventure II 40 DM, Red October 30 DM, S.M. Land ... 0 DM, Turtles 130 DM, Blades o. S... 30 DM Tel. 089/534928

Verk. Tiny Toon, Castlevania I, Mega Man, Spiderm..., Club, Chopl...er II, Track Meet, Gargoyles Quest, a 35 DM J.P. Vangermain, Schü...mstr. 21 2130 Prenzlau

Verk. GB + 17 Spiele, Preis nach VB. Alles auch einzeln. Tel. 06035/1..91

Verk. GB + 4 Spiele, F-1 Race, Turtles, Side Pocket, Burai F. alles 100 % o.k. orig. verp. für VB 350 DM Tel. 02992/4729 ab 16 h

Verk. GB m. 5 Spiele: Super Mario, F 1 Race, Spiderman, Tetris, Burai Fighter für 225 DM, alle Spiele m. Anl. Ralph Weber, Tel. 02947/4401 ab 17 h

Verk. GB mit 3 Spielen (Kung-Fu, Billard, Tetris) für nur 200 DM Tel. 07128/1617 Attila

Verk. für NES Kid Icarus 50 DM und Zelda II 70 DM, verk. od. tausche für GB Tiny Toons und Hook. Tel. 06625/7110 Christian

Suche GB 100 % o.k. mit Super Mario Land für 150 DM (ohne SML 120 DM). Tel. 0731/81838 Clemens

Obermotz der Videospieleclub für Tausch, Ver(kauf), freudige Freaks. 14tägige Kleinanzeigen-Heft, nur 2 DM/Monat. Infos T. Winter A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz

Verk. GB mit Zub. 3 Spielen, 8 Akkus, Ladegerät 100 % o.k., für 250 DM, oder tausche gg. Game Gear 100 % o.k. Tel. 07951/22618

Suche GB + Spiele, auch ganze Modulsammlungen, evtl. auch Tausch gg. andere Systeme, Tel. 04521/71497 ab 17 h

Verk. ein wiederaufladbares Batterieset mit Netzteil für 30 DM incl. Porto und Verp., NP 70 DM Tel. 07031/277646

Verk. 2 Superpacks: GB mit 6 Spielen (alle PD-Super) und 5 Superspielen (Bimi Strek 2 Links, für je 300 DM. Tel. 07544/8544

Verk. für GB: Gameline 10 DM, Carry A., Dyna Soft 10 DM, Monopoly 35 DM, Ducktails 30 DM, Nemesis 25 DM, Operation Probotector 35 DM, Sword of Hope 35 DM, F1 Race 20 DM. Tel. 040/6039116

Kaufe GB-Spiele mit An- und Verp. Listen und Angebote an Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. GB-Spiele Super Mario 25 DM, Solarstriker, Spiderman 30 DM, Bugs Bunny 35 DM, Blades of Steel 40 DM Tel. 08234/1350 Do-Fr 15-20 h Dieter

GB + 3 Spiele (Tetris, Tennis, Golf) Light-Kabel usw., einwandfreier Zustand VB 140 DM. Tel. 05361/8723 Carsten

Suche dringend Mickey Mouse, wer hat ruft an. Do-Fr 18-19 h 02102/34828 Stephan

Tausche Probotector, Mario, Duck Tales und Turtles 1 gg. Probotector, Type, Simpsons, S RC Pro Am, usw. Tel. 089/9035730 Christian von 15-18 h

Suche Chessmaster VB 50 DM, Lydia Kolaski Tel. 02241 44208

Verk. GB Spiele: WWF Superstars, Gremlins II je 30 DM, Radar Mission 35 DM, Alleway 15 DM, Marble Madness 40 DM, Verstärker 20 DM zus. 130 DM Sa/So 02041/95788

Verk. GB mit 8 Spielen, 4 aufladbaren Batterien, Kopfhörer, Dialogkabel, Preis ca. 390 DM Tel. 08505 2782

Suche für GB: Tiny Toons, Parodius, Nemesis II, Glücksrad, R-Type, Dynablaster, Cont. etc. biete ca. 30 DM Tel. 06421/85260

Verk. nw. GB orig. verp. mit 15 Spielen auch Org. Verp. für 350 DM Tel. 02636/15..

Verk. GB + Tetris, R-Type, Kopfhörer, Kabel für 100 DM, Leander Seige, Friesenstr. 9, O-7125 Liebertwolkwitz

Verk. R-Type 40 DM, Super Kick Off 45 DM, Duck Tales 35 DM, Tiny Toon 45 DM. Tel. 04956/3456 Michael

Verk. GB + Akku + Licht + 13 Spiele 450 DM, Spiele einzeln 38 DM (Parodius, Turtles I, SML, Burai F., WWF, Kax Golf, MM3, Tennis, Kwirk, R-Type, Solar S., BadnRad). Tel. 08055/1307 ab 14 h

Verk. Turtles 1 Tiny Toon und Gamelot für 130 DM. Andreas Kowalik, Tel. 3141101 München

Verk. GB Fortress of Fear, Nemesis, Super Mario Land, NP 335 DM für VB 200 DM, auch einzeln, Module und GB bester Zustand. Tel. 08321/89773 Chris

Verk. GB mit 5 Spielen Days of Thunder, Terminator I, World Cup, Kung Fu, Tetris, für 290 DM und kaufe FFLM für SPN für 60 DM Patrick Tel. 07852/1022

Game Gear

NES Konsole mit 6 Spielen wie z.B. Wizards + Warriors 3, Mario 3, Chip + Chap, Gradius u.s., neues Angebot. Kpl. für 500 DM. Tel. ab 19 h 04263/3169 Helge

Verk. GG m. Crystal Warriors u. Columns, Netzteil, Tasche, Batterien, alles neu für 325 DM Tel. 0821/433447

Verk. GG mit Columns und Adapter für 200 DM, meldet euch unter 030/3047237 Christian

Verk. GB 1/2 Jahr alt, Tiny Toon und Kid Ikarus für 130 DM, NP 290 DM. Tel. 09133/2500 Sebastian Stefanie

Verk. GG + 8 Spiele, Shinobi, Ninja, Mickey M., Donald D., M. GB, Wonderboy, Colums, 589 DM Dimo Schulze, O-1183 Berlin, Dahmestr. 55, Tel. 030/6767140

Verk. Game Gear mit Super M. GP, Colums, Netzteil, Autoadapter, 2 Monate NP 450 DM für nur 350 DM, suche Turbokarte für A 500, auch Tausch. Tel. 03643/770260

Verk. GG + Columns für 150 DM, wie neu. Tel. 06253/4039 Markus von 14-21 30 h

Verk. GG, Sonic, Caste of Illusion, Ax Battler Preis VB, alles auch einzeln. Tel. 06035/1791

Verk. GG mit 3 Spielen (Columns, G-Loc, Out-Run) Netzdapter und Gear to G.-Kabel 100 % o.k., wenig gespielt, für 310 DM VHB. Tel. 089/7146700 Flo

Verk. GG + 3 Spiele: Mickey Mouse, Olympic Gold und Outrun Europa für nur 400 DM. Tel. 0931/700187

Verk. Game Geear mit Netzteil. Sonic Wonderboy, Shinobi, Halley Wars, M. Mouse, Columns für 480 DM incl. Porto. Tel 07308/41769 ab 18 h

Verk. GG mit 5 Spielen (Columns, Mappy, Wonderboy Donal D, Akku Pack, VB 400 DM. Valentin Yeo. Tel 0821/577617

Verk. GG mit Netzteil und den Spielen. Sonic, Shinobi Columns, alles 100 % o.k., VB 300 DM. Tel 05021/15502 Thomas

Verk. Sega Game Gear 9 Monate alt mit 7 Spielen Sonic, Lucky Dime, und Netzteil für 500 DM Tel 05251/49515 ab 13 h

Verk 2 Mon. GG, Power Pack, WC-Adapter Tragetasche, Master Gear C Sonic in Orig. Verp. f 400 DM, 01210 Seelow Str d. Jugend. Christian Furcher, Tel 68556

Verk Game Gear 1 Spiel Mastersystem-Adapter mit zug Spiele (Sonic) + TV-Adapter NP 650 DM nur 400 DM, Tel. 05522/75058 Stephan

Verk. GG + 5 Spiele (Sonic, Donald) VB 450 DM. Verk. auch Super-NES-Spiele, habe Zelda, F-Zero, Castlevania suche auch Neo-Geo Spiele Tel. 04101/41178

Verk, tausche GG mit Woody Pop, Colums. Mickey M. o. Adapter für 250 DM auch gg. Mega Drive nur nach 19 h. Tel. 0222/61286 Brunnenstr 8 5303 Bornheim 1

Verk GG mit AC-Adapter + Spiele, z B. Donald D Outrun für 480 DM. Tel 04154/6876

NES

Verk NES + 3 Spiele (Mario III Castlevania III Ice Climber für 190 DM Tausche auch gg Super NES-Module. Tel 05453/3735 Holger

Verk 4 Spieler-Modul, NES Max C 2 Standard Controller für je 30 DM inkl, Porto u. Verp NP 70 DM Tel. 07031/277646

Suche Ghosts'n Goblins fur NES Tel 05507/2541

Verk NES mit 2 Spielen SMB 1+3, fast neu, 2 Monat alt. VB 180 DM, Viquerat, 5450 Neuwied 22, Am Ringofen 3 Tel 02622/80154

Verk. nw NES-Gerät mit 7 Spielen u. Zub. VB 490 DM. Tel 02161/86506

Schweiz Suche NES 100 % o.k und Super Mario Bros I auch einzeln Tel CH 071/274567

Verk. NES mit 20 Spielen und 3 Heften 100 % Pro. o.k, Preis VB. Tel 05723/2133 Benjamin

Verk NES m 3 Spielen, SM B +2 Fighting Golf, F 199 DM, NES Advantage Joystick f 69 DM NES-Spiele, SMB 3, Zelda II f je 59 DM Tel 05225/27...

Verk NES Super So Super Off Road Goonies II nw VB, 250 DM Sebastian Lechner Tel 08135/564

Verk NES-Grundgerät incl. 13 Spiele, für 1000 DM u a Zelda II, Metroid, Bayou Billy Faxanadu. Tel 02171/48611

Verk NES + 8 Spiele u.a SMBI-II, Zelda II, Probotector, Duck Tales Boulder Dash alles 100 % o.k. für 550 DM. Telefon 02992/4729 ab 16 Uhr Dennis

Super Famicom

S Famicon + S. M US Streetf, US Turtles US Castlev jp. Mariokp., VB 510 DM. VK Gamegear Spiele + TV Tuner + Ztg. 310 DM. Tel. 0841/997301

Suche S. NES: S. Contra, F-Zero, Parodius, Castlev 4 Dinosaurs, Turtles, S. Mario Tel. 04331/62989 Jan ab 15 h

Verk. GB Spiele z B. World Cup., Kid I, Castlevania, Othello, Metroid Fortes of F Verk f PC Will Tel. 08754/533 ab 18 h

Tausche, kaufe, verk., ständig neue und ältere Module habe Axelay, Stf. 2, Parodius. suche Super Aleste u.a. auch MD Tel. 06271/71281 oder 5873

Obermotz, der Videospieleclub fur Tausch, (Ver)-kauf, freudige Freaks, 14tägige Kleinanzeigen-Heft Nur 2 DM/Monat. Infos. T. Winter, A d Bitz 10 5400 Koblenz

Verk. US Super NES mit 2 Joypads, S. Mario Pilotwins Turtles 4, jp. Adapter 2 Monate alt gg. Gebot. Florian Dötter, Tel. 089/9036177, 8011 Heimstetten

Verk fur SNES Turtles 4 Super Ghouls n Ghosts. Castlevania, S.F Soccer Super W Hook F Zero R-Type Tel 089/8502928

Verk. Super NES US Spiele z B Actraiser, Final F II Joe u. Max, MD Module, z.B. Shining in the D. A. Beast alle dt. ab 17 h. Tel. 07195/72570

Verk. Street Fighter II jp. engl. Anl. 100 DM und Lemmings jp. 70 DM alles 100 % o.k Tel. 02992 4729 Dennis verl ab 14 h

Tausche Adv Island Area 88. Hook Joe u. Mac, Phalanx, Kr t House, suche neue und ältere Games Tel 02307/6410 ab 17 h

Tausche Super NES, M.D u. GB-Spiele, habe: Axelay Super Battle, Tank, Lemmings, NHLPA, Long Raser Th. f 3. Track Meet. etc Heiko Tel 04936/7036

Verk amerik SNES + 13 Spiele (Zelda 3, Contra 3, u v.a. 4 Monate alt, für 900 sFr oder 1000 DM) Tel. ab 11 h 004161/3212749

Kaufe alles fürs Super F und Super NES auch Geräte Tel. 0911/794515 ab 17 30 h

Tausche Top Racer jp. gg. Gradius III, Pilot Wings, Super G 'n Ghosts oder Super Aleste Tel. 07351/21242 18-19 h

Suche Super NES Spiele (Streetfighter usw) Verk MDX, GB, MS Spiele auch Tausch, Tel 06569/361 Patrick

Tausche, kaufe ständig neue und alte MD. Super NES und GB Spiele Bin ab 14 h erreichbar Tel 06138/6539

Tausche, kaufe Super NES Spiele, habe z B. Super Contra Super Soccer Wrestlemania, Super Tennis, Street F II Tel. 0214/25427

Kaufe, verk. tausche Module, Konsolen für PC-Engine, MD, Super NES Neo-Geo, GB, Gamegear Lynx Tel 089/1403732

Kaufe und verk. S.NES/Famicon, Spiele. kaufe auch ganze Spielesammlungen mit Gerät. Verk Spiele ab 50 DM. Tel. 04774/374 Rainer

Verk Joe & Max, 0911/318341 Jörg

Stop Nürnberger Tauschpartner für SNES Module im Raum Nürnberg ges. Sofort anrufen. Tel. 318341 Jörg

Verk amerik. Super NES + 3 Spiele und Action R. Pro mit Garantie nur 560 DM, Tel. 0212/15207 Peter

Tausche, kaufe verk Super NES Spiele. biete Gradius III, Axelay Turtles 4 F Zero Super S Super Probotector S Ghouls n Ghosts Tel 06235/2360 Marc

Verk Lemmings VG 6/92 91 %, und Castlevania IV, VG 1/92 83 % 3 Wochen alt für zusammen nur 99 DM Ronny Beutin 2200 Greifswald, Gustebiner Wende 5a

Verk u tausche Rampart. Starwars Mystic Prince of Persia Turtles u.v a suche nur aktuelle Module sowie Maus auch MD-Module. verk MD Tel 07105/75692 ab 10 h

Tausche S NES u MD Spiele aller Art MD + 2 Spiele 200 DM Tel 05341 92144

Kaufe tausche Super NES u GB-Spiele (z.B. SF2 Castlevania und Turtles 4 Tiny Toon, B C Kid) Tel 08251 3217 Markus

Games und Konsolen Ankauf. Nur guter Zustand Auch Verkauf Neo-Geo Famicon MD, u.s.w. K. Rosenhahn. T 02154/40096 ab 17 h

Verk., tausche MD S-NES. MS.GB GG PC-Spiele. Tel. 09082/1588 Oliver

Tausche verk., kaufe Spiele furs Famicom suche Neo Geo, 350 DM Tel 09331/651 Christian

S Famicon verk Spiele! S Aleste S F Soccer Lemmings Addams F Tel 04721/24159

Verk ständig MD-SNES Spiele ab 30 DM (MD) suche Actraiser (SNES). A.M. Commander MD auch Tausch mgl. O-3500 Stendal, Ronny ab 19 h

Verk oder kaufe Super F Spiele z B Axelay Parodius Dinosaurs, Tel 06356/8521 ab 17 h

Verk. f Super NES Turtles in Time dt. Super Soccer Super Tennis F Zero. alle dt je 80 DM. verk. für MD Starflight 80 DM. Tel. 02256/1319

Kaufe alles fur S-NES zahle 50 % vom NP Tel 0421/451084 NP ist Versandpreis

Tausche NES + 5 Spiele gg. 3 dt. SNES-Spiele incl. Street F II und ohne Super Mario World. Tel. 06103/1783 ab 18 h

Tausche Neo Geo und Zub. gg. Super NES u. Zub VB tausche ansonsten auch PC-Engine oder GB und suche GG. Tel 04541/83644

Suche Super ES Spiele, F-Zero, Super Formation S. Super Mario K., zahle halben NP, aber laß mit mir handeln Mo -Fr 13.30 - 15.30 h Tel 04708/505

Verk und tausche Super NES und GB Spiele suche: F Zero. Final F Rushing G. Tel. 0231/403385

Tausche MD-Spiele im Verhältnis 2:1 gg. SNES-Spiele, habe Thunderforce III Sonic u.a., suche Super Aleste, Actraiser, Final F . Tel. 0781/58704 auch Verkauf

Tausche GB + Akku, Monopoly, Bugs Bunny Tiny T, Tetris gg. Super NES Games US Adapter, suche Tauschpartner für A 500. Tel 040/2207882

Tausche ständig SNES, MD und Neo Geo Module, wie Axaly Robo Army, Thunderforce Parodius. Last Resort. Wonderboy V etc. Tel 05731 52926

Suche Famicon + Spiele. NES, Sp. GB, MD + Spiele Neo Geo, evtl. auch Tausch, z.B Dein Gebot gg. 1 Fam. + 1 Spiel usw Tel 04521/71497 ab 17 h

Kaufe, verk, S-NES S-Fam, Module auch Bestände + Konsolen. Tel. 0212/208689

Verk. Contra III US, Street Fighter II jp. Turtles IV dt Super Mario dt, 1 Pad dt für 340 DM VB, oder auch einzeln (Spiele 100 %). Christian Schmitt Tel 04152/73336

Verk kaufe, tausche Spiele fur S,NES. SF MD, MS, GB, habe Turtles. F-Zero, M. Ninja, Suche Star Wars M Quest, F Fury, T Toons, Batman. Tel 07151/32132 Sebastian von 14-22 h

Verk tausche SNES Module z B. Axelay, Super R-Type, suche Parodius u. Super Contra jp. Tel. 0203 775796

Suche gute und neue Spiele für Super NES, Mega Drive und GB Auch größere Mengen. Alex Preuß. Paul-Volz-Weg 5, 7600 Offenburg. Tel 0781/65050

Verk tausche S-NES Spiele, Contra, Ghouls Ghost Area 88 Hook alle JS. für je 75 - 80 DM verk auch MD + 5 Spiele fu 400 DM oder Tausch Tel 06173/67367 Dirk

Tausche verk kaufe S NES Spiele habe Mariokart jp 90 DM Contra III am 90 DM F-Zero dt. 70 DM suche Streetf II, Amazing Tennis, J C Toons Tel 04126/991 H

Tausche MD und Super NES. Famicon Spiele kaufe auch Games Tel 08092/7275 Thomas Fischer, Bergstr 1 A-8018 Grafing zw 17-20 h

Suche und tausche Famicon und MD Module suche: Star Wars Gunforce. Dragons Lair Birds N F 15 Faceball Conors Tennis Steel Titans Tel 6473/1430

Verk jp MD in Orig Verp + 2 Top Module (Sonic Shinobi) alles 100 % o k, VB 250 DM oder tausche gg S Famicon S NES. evtl. Zuzahlung Tel 09837 504 ab 14 h

Super NES F Fam Module und Konsolen. auch Bestände gbs auch MD Wolfgang Gruner Cacilienstr 3, 5650 Solingen 1 Tel. 208069

ACHTUNG:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift)

Lynx

Tausche Lynx Game Warbirds gg. z.B. Cal Games, Gates of Z., Rampart, Scrapyard Dog oder PAL-Land, Tel. 04181/39825 nach Stefan fragen

Verk. Lyxn mit 11 Topspielen z.B. Shanghai Slime World, Chips C., Electrocop. u. a. kpl. nur 450 DM VB. Tel. 08631/2249 Mike oder 08634/5699

Verk. Lynx mit 3 Spielen Blue Lightning, California Games, Electro Cop, nur kpl. wg. Systemwechsel für 199 DM. Tel. 09771/8793

Diverses

Verk. Sega Master System mit Lightphase und 10 Modulen (R-Type, C's. California Games, Phantasy Star) + 2 Controller 450 DM. Tel. 02236/68589 Martin

Suche def. Geräte aller Systeme und GB bis 50 DM, Lynx 2 oder Game Gear bis 100 DM und Super NES Spiele bis 35 DM. Tel. 0821 487608 von 18-21 h

Zirkon: Ein taktisch-strategisches Weltraumspiel. Gespielt wird per Post. Voll Computermoderiert. Anfragen an Fritz Berger, Hegerstr. 13/1/13, A-1030 Wien

Obermotz, der Videospielclub für Tausch, (Ver)kauf freudige Freaks. 14tägig. Kleinanzeigen-Heft. Nur 2 DM/Monat. Infos T. Winter, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz

Verk. SNES Mario jp., Zelda US, PCE Afterburner, F. Blaster, Armed F. SideArms, MotoRoader, NES Contra II, suche US Turtles, Mario C. NES Icehockey, Holger abends 0241/520710

Suche Konsolen, Spiele für folgende Systeme Sega Master + Master II, PC Engine, Nintendo, Famicon. Roger Kerber. Rdsgb.-Landstr. 58 2300 Kiel 1. Tel. 0431/641670

Tausche MD und NeoGeo Module z.B. Suche Songoku I, biete Burning F. o.A. suche Last Resort o. King of Monsters II biete Baseball St 2 o.A. Tel. 069/373956 ab 17 h Ralf

Neo-Geos, S. Famicon, S. NES, Game Gears Lynx, kaufe, verk., kaufe auch kpl. Konsolenbestände. Tel. 0212/202583 ab 18 h

Tausche und kaufe ständig neue und alte S-NES/Famicon und Mega Drive Spiele. Ich bin von Mo-Fr ab 14 h zu erreichen. Tel. 06138/8539. Gilt das ganze Jahr

Kaufe, verk., tausche Neo-Geo Module. Biete JoyJoy Kid 15 DM. Football F. 200 DM oder Tausch (auch gg. Engine Cards. suche Art of F. Tel. 030 3017825

Achtung! NES + Four S. 4 Controller + 9 Supergames (Turtle II, Mario III, Little Nemo usw.) für 700 DM. Tel. 09721/86973 Andre

Verk. neueste NES-Spiele zwischen 30 - 35 DM. Tausche Super NES-Zelda dt. Anl. gg. Super Prop. dt. Tel. 089/3613905 ab 18 h

Suche CDTV mit Disk Drive und ein oder mehrere Spiele, biete 600 DM. Tel. 069/835428

ZUS Robotics Courier HST Modem, guter Zustand 900 DM. Tel. 06081/2365

Kaufe Spielemodule für Megadrive, Super NES, SM und NES. Tausche auch 2 Megdarive Spiele, gg. 1 Super NES Spiel für dt. Konsole Tel. 0641/84874 nach 14 h

Kaufe Super Wrestle Mania für MD bis 65 DM, tausche Sonic I gg. Desert Strike, verk. für NES Ice Climber, Wizards & Warriors bis je 60 DM Udo Bahl, Ahornweg 9, 4722 Ennigerloh

Verk. Hülsebecks Apidya CD 17 DM, Dragon Quest 4 + Final F. 4 Soundtrack bis je 35 DM Tel. 0209/86381

Biete JS Robotics 16.800 Courier HST u. Dual S. ab ca. 1000 DM. für weitere Infos schreibt an Hot Soft, P. O. Box 71078, L7T-4JB Burlington Ont. Kanada

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine Megadrive, Super NES, Neo-Geo, GB, Lynx, Gamegear, kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Suche den jap. Arcade Power Stick, den JB King Joystick und den XE 1 Joyboard, ein fairer Preis und 100 % o.k. ist ja wohl klar. Reichelt Steffen, Scholl-Str. 92, O-07443 Lübbenau

Verk. Neo Geo RGB mit Joyboard, Memocard 4 Spiele Alpha Mission, Cyberlip, Ghost Pilots kpl. 1420 DM. Tel. 0234/799717 ab 19 h

Suche die PP 1-8 9, 10/90 und die Nr. 4-6 9/91 außerdem suche ich das Spiel Sonderheft Nr. 1 von 89 und die erste Video Games und Games Reichelt Steffen. Scholl Str. 42, O-7543 Lübbenau

Neo Geo Module, neu aus Sammelbestellung zum Superpreis, Last R., Fatal F., Trash R., Ninja Combat, Crossed Swords, King o. l. M. 2, Robo A., Burning F., je 249 DM. Tel. 0451/38183

Verk. Neo-Geo Spiele. Verk. auch Mega Drive und Super Famicon SNES Spiele auf Disk (0-4 Days) nur Verkauf, Tel. 02861-4462 nach 19 h Frank

Neo-Geo: Art of Fighting 102 MEGS 389 DM, Viewpoint, 74Megs 369 DM, World H. 384 DM. S. Nintendo. Street F. II dt. 124 DM. Telefon ab 19 Uhr 02861 4462

Tausche Nintendo mit 5 Spielen gg. Super Nintendo mit 2 Spiele. Tel. 07251/18394

Kaufe Videospiele Systeme aller Art, zahle max. 1/3 des NP, suche Neo Geo + Spiele, Super NES. Spiele verk. Amiga. Tel. 089/3154227

Verk. und tausche MD, S-NES, GB, GG, MS und PC Spiele. Tel. 09082/1588 Oliver

Verk. Spiele für Super NES, Mega Drive und GB. alle Arten, tausche auch. Alex Preuß. 0781/65050

Suche Sauberable Telefonkarten. Tel. 030-8174350. Hans Engelmann. Nienkemperstr. 49, 1 Berlin 37

Verk. NeoGeo + Memo + 2 Joysticks + 5 Topspiele Last Resort, Fatal Fury, Burning Fight, Baseballstars, Magician Lord, alles 1 Woche, kpl. für nur 1711 DM. Tel. 089/152822 Alex

Kontakte

Billig abzugeben Appel 2E. Tel. 02742/1537

Battle Isle Spiele für heiße Gefechte ges. Muccardo, Alessandro, Moninger Str. 29, 7500 Karlsruhe. Tel. 0721 857784 BTX 07218/4561 0001

Hallo Buck Rogers (Fans A 500 brauche Hilfe wie gelingt eine Landung auf dem Merkur Mariposa Three?). Lotha Bauer Mondorferstr. 49, 6640 Merzig 4

Wiedereröffnung der Kimba-Box und das 24 Stunden pro Tag und wenn das nicht langt nehmen wir die Nacht dazu. Tel. 02166/59863 2400 Baud. 8 N 1

FOX Computerclub sucht Mitglieder, wir warten auf dich. Infos und Geschenke bei Armin Lodeter. Grottenweg 9, 8065 Grossbergholen

Play Atari Club, der Club für Unterhaltung und Freizeit mit Atari VCS, Lynx, XT, St. Gratis-Info PAC, c/o Dieter König, Werk-Vi-Str. 22/7/31, A-8605 Kapfenberg. Tel. 03862/246112

Suche das Spiel Indy für den PC. Tausche gg. Monkey I oder II, bitte kpl. in dt. und wenn benötigt wird mit Codscheibe. Tausche auch gg. Indy III. Tel. 0231/253500

D-Day



Über die Menüleiste wird das Spiel gesteuert

V for Victory

Die Diskussion "Realismus oder Spielbarkeit" hält die "Wargamer" auf Trab. Mehr Realitätsnähe setzt eine große Datenmenge voraus, was besonders bei Szenarien mit vielen Kampfeinheiten zu Übersichtsproblemen führen kann. Spielerische Verwirrung, die mit einem Computerassistenten nicht auftritt. Im ersten Teil der *V-for-Victory*-Serie können wir die Invasion der Alliierten nachstellen. Als Spielfeld dient eine scrollende Übersichtskarte der Normandie. Zur besseren Orientierung wird ein Hexfeld-Muster eingeblendet. Ihr könnt sowohl die amerikanische als auch die deutsche Seite übernehmen, gegen den Computer oder (via Kabel und Modem) gegen einen Kumpel antreten. Zur Wahl stehen sechs Kampfgebiete. Die Einheiten werden als kleine Icons über das Feld geschoben. Unzählige Statistiken und Hilfsfunktionen erleichtern das Strategenleben. So könnt Ihr zum Beispiel den Nachschub vom Computer automatisch übernehmen lassen. *vw*

gut

V for Victory muß sich mit der zweitbesten Note begnügen. Der Grund ist schnell erklärt: Es ist zu kurz. Wir durfen die sechs Szenarien zwar durch Wetterbedingungen und unterschiedlich effiziente Aufklärung variieren, trotzdem bleibt das Spielmaterial etwas kümmerlich und ist in gut einer Woche durchgespielt. Verständlich, daß Three-Sixty an Datendisketten verdienen will, aber etwas mehr Grundstoff hätte es schon sein dürfen. Strategie-Feaks sollten deshalb noch etwas mit dem Kauf warten, bis weitere Kampagnen erhältlich sind. Von dieser Sparpolitik abgesehen, erhält der ambitionierte Wargamer ein bis in kleinste Details ausgereiftes Produkt. Digibildchen runden den guten Eindruck ab.

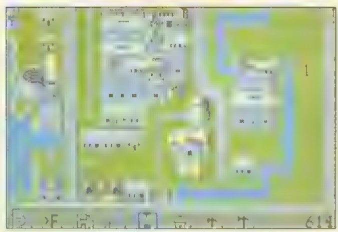
Genre: Strategie
Hersteller: Three – Sixty
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Galaxy

MS-DOS 70%



Grafik: 46% Sound: 40%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: AdLib, Soundblaster, Maus
Geplant für: –

Rome sweet Home



Das Volk muß sich vergnügen – das neue Forum ist bereits im Bau

Caesar

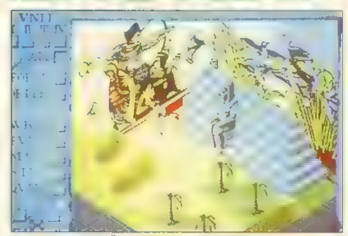
Wir befinden uns im Jahre 13 v. Chr. Im römischen Imperium plätschert die Besiedlung dahin... Im Ganzen? Nein! Ein kleines römisches Dorf kann es nicht lassen, ihrem Stadthalter auf die Sandalen zu treten. Denn erst recht in der Provinz hängt der gut situierte Bürger an liebgewonnenen Gewohnheiten: Außer den obligatorischen Haussklaven hält man es in der provinziellen Einöde nur mit einem gefüllten Kolloseum aus. Zu Euren stadthalterischen Pflichten gehört, Eure römische Stadt zusammenzuklicken. Deutlich *Sim-City*-orientiert liegt Euch die Bauindustrie zu Füßen. Als Herrscher solltet Ihr außerdem vier "Beliebt-o-Meter" beachten. Die Sicherheit, die Kultur, der Wohlstand und die Infrastruktur Eurer Stadt. Jede der vier Kategorien läßt sich mit bestimmten Einrichtungen verbessern. Kulturell erfreut sich der Provinzrömer an einer Wagenrennbahn oder dem Amphietheater. Mit den Unternehmen kommt der Wohlstand. Weinanbau oder Kupferverarbeitung lassen die Gemeindekasse klingeln. Gelingt es, die Stadt aufblühen zu lassen, seid Ihr bald Dekurian, ansonsten warten die Löwen. *cd*

Genre: Strategie	
Hersteller: Impressions	
Zirka-Preis: 90 Mark	
Testmuster: Impressions	
MS-DOS	21%
Grafik: 39%	Sound: 27%
Schwierigkeit: leicht	
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA, Maus	
Unterstützt: Adlib, Soundblaster	
Geplant für: Amiga	



Das Handbuch stimmt den Spieler ein: "Wenn Sie ein Spiel von Impressions beginnen, müssen Sie auf alles gefaßt sein!" – Selbst dem Imperator wurden die Blätter seines Lorbeerkranzes welken: Impressions ist es gelungen, das geniale *Sim City*-Prinzip zu einer vorzeitlich-römischen Katastrophe zu deformieren. Die Benutzerführung läßt alle Wünsche offen: Icons, die aus dem großen Hyroglyphenlexikon abgepinselt wurden, die deutsche Übersetzung im Dialekt des Teuteburger Waldes und eine mittelschwere Maussteuerung bringen das Präfektenblut zum Kochen. Außerdem nerven uns Blockgrafik, Sparsound und ein noch nicht gefundener Spielwitz: *Caesar* ist spannend wie ein verstopftes Aquädukt.

Die spinnen, die Römer



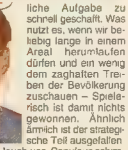
Unsere Einheit ist in Ägypten unterwegs

Rome: 92 AD

Römische Helden schlurfen grundsätzlich auf Sandalen durch die Antike. Das hat sich in unzähligen Legionärsfilmen bewährt, warum sollte es im Computerspiel anders sein? Im vorliegenden Fall übernehmen wir die Patenschaft über den Junghelden Hector, der mit seinem hochsommerlichen Schuhwerk ein isometrisches 3-D-Italien unsicher macht. Wie alle römischen Kids hat auch Hectorlein nur einen Wunsch: Er möchte Kaiser werden.

Kein Problem. Unterstützt von lenkenden Mauseingriffen trampelt Hector durch die frühzeitliche Geschichte. Er redet auf deutsch mit einigen Personen, löst kleinere Rätsel und findet einige Schätze. Zur besseren Übersicht dürfen wir eine magische Landkarte einblenden. Sind die ersten Aufgaben bewältigt, gibt's eine Beförderung und Freifahrtscheine nach Ägypten und Britannien. Dort lenken wir vier Mandipel hochmotivierter Legionäre in die Schlacht. Einfach auf ein Strategiemenü klicken und die kleinen Pixel-Söldner trampeln los. Zurück in Rom, müssen wir uns nur noch von den Massen feiern und vom Senat zum Kaiser wählen lassen. *vw*

Genre: Strategie	
Hersteller: Millennium	
Zirka-Preis: 90 Mark	
Testmuster: Millennium	
MS-DOS	47%
Grafik: 52%	Sound: 60%
Schwierigkeit: leicht	
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA	
Unterstützt: Soundblaster, Maus, Adlib, Joystick	
Geplant für: Amiga	



Held Hector hat zumindest grafisch zugelegt. Die Sprites sind längst nicht mehr so krümelig wie im direkten Vorgänger *Robin Hood*, die Landschaft ist detaillierter, die Hintergrundbilder können sich sehen lassen. Leider täuschen diese kosmetischen Operationen nicht über das weiterhin magere Spielprinzip hinweg. In jedem der sechs Spielgebiete ist die eigentliche Aufgabe zu schnell geschafft. Was nutzt es, wenn wir beliebig lange in einem Areal herumlaufen dürfen und ein wenig dem zaghaften Treiben der Bevölkerung zuschauen – Spielerisch ist damit nichts gewonnen. Ähnlich ärmlich ist der strategische Teil ausgefallen. Ein Hauch von *Populous* schimmert zwar durch, verblaßt aber bald wieder.

*VORANKÜNDIGUNG
**DEUTSCHE ANLEITUNG
SICHERHEITSVERPACKUNG 2.50
IRRTUM+PREIS-ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN

Joysoft

ALONE IN THE DARK
PC
99.90

LEG. of KYRANDIA
AMI/PC dt.
79.90

MICROPROSE GOLF
PC**
94.90

AMIGA

Titel	Preis
BUNNY BRICKS *	64.90
BM PRO SPECIAL EDITION dt	99 90
CAESAR *	74 90
CAMPAIN dt	74 90
CODENAME ASSASSIN **	59 90
CYTRON **/*	74 90
DRAGON's LAIR 3	74 90
FANTASTIC WORLD COMP ** (Popolous, Megal Realms, Pirates)	89 90
GEM 2 *	69 90
GOBLINS 2 **/*	69 90
HISTORY LINE 14/18 *	89.90
LEGEND OF VALOUR **/*	79 90
LEMMINGS 2*	74 90
MC DONALDS LAND*	74 90
NIGEL MANSELL GP **/*	74 90
PINBALL FANTASIES**	69 90
PIRACY OF THE HIGH SEAS*	79.90
POOL **/*	74 90
POPOLOUS 2 PLUS **	79.90
ROAD RASH**/*	84 90
ROME **	84 90
STARBYTE NO 2 dt (Space Max, Black Gold, Winzer)	69 90
STRATEGY MASTER**/*	74.90
THE ADVENTURES** (Corporation, Hunter, Supremacy)	64 90
THE DREAM TEAM COLLECT (Terminator 2 Simpsons, WWF)	74 90
TOMATOE GAME *	74 90
TRIVIAL PURSUIT DELUXE*	79 90
TROODLERS **	59 90
WWF 2 **/*	74.90
ZYCONICS **/*	64 90

PC

Titel	Preis
AA OF WAR IN THE SKIES *	99 90
AN AMERICAN TALE	59 90
AMAZON	89 90
AMBERSTAR dt	99 90
BM PRO SPECIAL EDITION dt	79 90
BUNNY BRICKS *	64.90
BUTZ ALDRIN *	99 90
CAMPAIN dt	89.90
CARRIER STRIKE	84 90
CASTLES 2 **/*	89 90
COMBAT CLASSICS**	79 90
CONSPIRACY *	74 90
DARK HALF	64 90
F 15 STRIKE EAGLE 3 **/*	104 90
HARRIER JUMP JET *	94 90
HISTORY LINE 14/18 dt	94 90
LASER SQUAD**	79 90
LEGEND OF KYRANDIA dt.	79.90
LEGEND OF VALOUR**/*	84 90
MC DONALDS LAND *	74 90
MIGHT&MAGIC IV	79 90
MILENIUM RETURN T EARTH**	74 90
NIGEL MANSELL **/*	94 90
PATRIOT	84 90
SHERLOCK HOLMES dt *	99 90
SKAT 92 dt	74 90
SPELLCASTING 301	74 90
SPELLJAMMER	79 90
STRIKE COMMANDER*	99 90
TASK FORCE 1942 **/*	114 90
THE LEGACY	104 90
THE SUMMONING	74.90
WAYNE GRETZKY III VGA	94 90
WAXWORKS **	84.90

MEGA DRIVE

Titel	Preis
Ariello Die Meerjungfrau **	99 90
Batman Returns **	99 90
Bio Hazard Battle **	109 90
Grand Slam Tennis **	109 90
Home Alone **	99 90
Indiana Jones 3 **	109 90
Lemmings **	109 90
Lotus Turbo Challenge **	109 90
Mickey & Donald **	99 90
Sonic 2 **	99 90
Streets of Rage II **	99.90
Talespin Capt Balou **	99 90
Thunderforce IV **	109 90
WWF **	109.90

GAME GEAR

Titel	Preis
Alien Syndrome **	69 90
Batmans Return **	84.90
Lemmings **	84 90
Shinobi 2 **	84 90
Sonic 2 **	84.90
Streets of Rage **	84 90
Tazmania **	89 90

LYNX

Titel	Preis
NFL Football	66.00
Steel Talons	66.00
Rampart	66 00
Lemmings *	74 00

Weihnachts Set:
SEGA MASTER System II
Incl. Alex Kidd, Sonic, Champions of Europe, 2 Controll Pads 199.00

SONDER ANGEBOT

P C

Titel	Preis
ADV: DESTR. SIMULATOR	25 90
BARD S TALE III**	29 90
BATTLE TECH (5 25)	19.90
DAS BOOT**	49 90
DIE HARD (3 5)	19 90
F 14 TOMCAT (5 25)	19 90
IMPERIUM**	29 90
KHALAAN	19 90
MICROPROSE SOCCER	29 90
MUDS	19 90
NIGHTSHIFT**	44 90
OIL IMPERIUM	19 90
POPULOUS**	29 90
PROMISED LANDS**	14 90
ROBIN HOOD	39 90
ROCK n ROLL**	19 90
SKI or DIE **	29 90
STRIKE FLEET **	29 90
ULTIMA VI**	49 90
WING COMMANDER **	59 90

A M I G A

Titel	Preis
ABANDONED PLACES dt	39 90
ADV DEST SIMULATOR	24 90
BLUE MAX**	39 90
CELTIC LEGENDS dt	29.90
CODENAME ICEMAN	29 90
DOUBLE DOUBLE BILL**	49 90
FIRST SAMURAI**	29 90
GREAT COURTS II	39 90
HUDSON HAWK	19 90
IMPERIUM	29 90
QUEST+GLORY COMP	29 90
TESTDRIVE II	24 90
TURRICAN II	19 90
UMS 2**	29 90
WONDERLAND	29 90

C 6 4

Titel	Preis
DOWN AT THE TROLLS	9 90
OIL IMPERIUM	9.90
TURR CAN II	9 90
X-OUT	9 90

ATARI

Titel	Preis
LARRY I	29.90
LARRY II	29.90

KINGS QUEST 6
PC
94.90

CAR + DRIVER
PC
99.90

RAMPART
AMIGA
69.90

5000 Köln 41 Gottesweg 157
0221/425566
5000 Koln 1 Mathiasstr 24-26
0221/239526
5300 Bonn 1 Munster Str 18
0228/659726
4000 Dusseldorf 1 Pempelforter Str. 47
0211/364445
6000 Frankfurt 1 Fahrgasse 87
069/280170
4050 Mönchengladbach Friedrichstr. 29
02161/20369

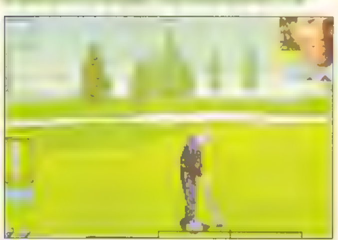
HURRA UNSERE IST WIEDER DA
HOTLINE
DI DO FR 16-18 UHR TEL 0221/446901

BIS **20 UHR**
MO-FR: 4 Wochen vor Weihnachten
persoenlich fuer euch am VERSANDTELEFON
Samstag von 10-14 Uhr

VERSANDANSCHRIFT
Dürener Str 394
5000 Köln 41
TEL 0221/4301047_49
FAX 0221/4302157

VERSANDKOSTEN
bis 140 DM-8 DM ab 140 DM kostenlos
bei Vorkasse max. 4 DM
Ausland nur Postbar 15 DM
UPS zusätzlich 4 DM
Eilpost zusätzlich 7,50 DM

Fit mit 32 Bit



Via Mausklick schwingt unser Sportler die Golfkeule

gut

Gegen das High-Tech-Flair von *Links 386 Pro* kommt *David Leadbetter's Golf* nicht an. Alle Besitzer von niedrig getakteten PCs dürfen allerdings aufatmen. Da das Spielfeld in detaillierter 3-D-Vektorgrafik dargestellt wird, gibt's selbst auf 16-MHz-386ern keine schwerwiegenden Geschwindigkeitsprobleme. So schläft niemand in Folge eines lahmen Bildaufbaus ein, sondern darf seinen Golfball sogar während des Fluges in "Echtzeit" betrachten. Die professionelle Vielfalt von *Links 386 Pro* kann *David Leadbetter's Golf* trotz alternativer Grafik jedoch nicht überbieten. Es gibt zwar ebenfalls weibliche Mitspielerinnen und den "Ziel-Zoom", eine ausführliche Statistik und den nützlichen "Doppelklick" beim Putten sucht man allerdings vergeblich. Außerdem hätte die sehr sinnvolle "*Links-386-Pro*-Fenster-Technik" *David Leadbetter's Golf* gut zu Gesicht gestanden. Microprose' Golf wäre für den Gelegenheitsgolfer ein sinnvolle Anschaffung, wenn es *Links 386 Pro* nicht gäbe. Nur wer auf Vektorgrafik steht, darf diese Golf-Simulation dem High-End-Meister ohne Bedenken vorziehen.

David Leadbetter's Golf

David Leadbetter gehört zu den berühmtesten Golftrainern der Welt. Wer ein Trainingsstündchen beim Golf-Guru nimmt, blättert schon einige Riesen für die Unterweisung in der edelsten aller Ballsportarten hin. Mit *David Leadbetter's Golf* von Microprose lassen sich beliebig viele Golfstunden für nur 120 Mark nehmen. Voraussetzung: Wie beim Konkurrenz-Golfer *Links 386 Pro* läßt Microprose nur Leute mit einem 32-Bitter, sprich einem 386er oder 486er, an den Schläger.

Im Gegensatz zum Edelkonkurrenten wird einzig und allein der "normale" VGA-Modus unterstützt. Microprose-typisch gibt sich *David Leadbetter's Golf* vektorgrafisch. Diese Darstellungsform garantiert dem Computergolfer einen Luxus, den das eher konservative *Links 386 Pro* nicht bieten kann: Per Kamerablick darf der Ball auf seinem Weg zum Loch verfolgt werden. Dabei dürft Ihr auf sieben vorgegebene Kamerapositionen zurückgreifen.

In einem großzügigen Optionsmenü lassen sich desweiteren Spielweise, Art des Turniers und weitere Spieler einstellen. Via Modem darf auch gegen einen Freund eingelocht werden. Bevor Ihr entgültig den Rasen betretet, klopft Leadbetter noch einen zum Kurs passenden Spruch, und Ihr findet Euch vor einer isometrischen Übersichtskarte wieder. Hier darf im Rohbau Euer Vorgehen geplant werden. Auf dem Rasen erwarten den Spieler neben der Vektorlandschaft und Eurem Golfer-Sprite allerlei Icons. Mit diesen läßt sich der passende Schläger wählen, die Fußstellung korrigieren, der Ball ordentlich positionieren oder die Übersichtskarte abrufen. Natürlich darf das Loch herangezoomt oder ein Gitter übers Schlachtfeld gelegt werden. Windrichtung und -stärke findet Ihr in einem weiteren Fensterchen. Das Swingometer ist über



Die isometrische Übersicht des anliegenden Kurses

Euer Schlägersprite gelegt. Via Mausetaste klickt Ihr doppelt: Erst die Schlagstärke, dann der Schnitt. Nach erfolgtem Schlag gibt der gute David seinen Kommentar zu Eurem mehr oder weniger erfolgreichen Einlochversuch.

Besonders tolle Schläge sowie Spielstände während eines Turniers dürfen gespeichert und später natürlich wieder geladen werden. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Microprose

MS-DOS 73%

Grafik: 69% Sound: 35%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 16 MHz, 2 MB, VGA, Maus
Unterstützt.: Soundblaster, Adlib, Roland, Joystick
Geplant für: Amiga, ST

Phantastische Polygone: Die Umgebung wird fast durchgehend in 3-D-Vektorgrafik dargestellt


MIT BISS AN BITS & BYTES!
Viel mehr als nur daddeln – tolle Computer-Camps mit Riesen-Freizeitprogramm! Über zehn verschiedene Kurse – von AmigaBASIC, C-Progr., ASSEMBLER bis hin zu PC-Kursen (u.a. PASCAL, C-Progr., DTP). Alles wahlweise auch mit Sport- oder Sprachangeboten kombinierbar. Auch viele andere Programme.
Jetzt die neuen Kataloge bestellen! Gratis.
Eine Woche Camp-Ferien schon ab 695,–
Ja, ich interessiere mich für
☐ Feriencamps mit Sport, Computer- und Sprachkursen (10-18 Jahre) in Deutschland und England
☐ USA-Sprachreisen (14-19 Jahre)
☐ High School Aufenthalte in den USA (15-18 Jahre)
☐ Summer-Camp Lakefield (12-16 Jahre)
Thornbill bei Toronto (14-17 Jahre)
Meine Anschrift:
Geb. Datum
Tel
CAMPS, Hafenstr. 28, 2000 Wedel (Holst.), Tel. (04103) 1 79 75
CAMPS

Die Farbe des Geldes



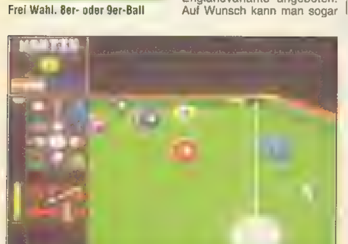
Auf Knopfdruck werden die Kugeln herangezoomt.

Pool

Kaum hat sich sein *Jimmy White's Whirlwind Snooker* an der Spitze der englischen Charts festgebissen, schiebt Kultprogrammierer Archer MacLean schon den nächsten Streich in den Diskettenschacht. Mit *Pool* bedient der Starprogrammierer die Fans von Billard – American Style. Bildschirm-Outfit und Steuerung haben sich gegenüber dem Vorgänger nicht geändert. Ihr greift auf dieselbe Menüleiste zurück, die erneut am linken oder oberen Bildschirmrand plaziert wird. Dort findet Ihr alle wichtigen Anweisungen, um den anstehenden Stoß genau so auszuführen, wie er Euch im Geiste vorschwebt. Die bewährte 3-D-Vektor-Grafik wurde ebenfalls übernommen. Billardtisch und die dazugehörigen Kugeln sind aus jedem erdenklichen Blickwinkel zu betrachten und nach dem Stoß zu verfolgen. Eurer Fantasie sind dabei kaum technische Grenzen gesetzt.

An Spielvarianten stehen diesmal 8er und 9er Pool zur Wahl. Entweder schwingt Ihr Eure Queue gegen einen von 20 Computergegnern, stoßt mit einem Freund an oder nehmt an einem Multi-Player-Turnier teil. Während beim 9er Ball die Regeln festgeschrieben sind, werden in Sachen 8er Ball eine USA- und eine Englandvariante angeboten. Auf Wunsch kann man sogar einige Regeln nach eigenen Wünschen abändern. Wer sich bei den Pool-Varianten nicht gefordert fühlt, sollte zu den Trick-Shots greifen. Hier dürft Ihr beliebig viele Kugelkonstellationen aufstellen, sie auf Diskette speichern und an Billardfreunde schicken. *mg*

Frei Wahl. 8er- oder 9er-Ball



Zielsicher: Der weiße Strich gibt die Stoßrichtung an



Ich hasse es, mich zu wiederholen, aber für *Pool* gilt dasselbe, das mir schon bei *Snooker* schlaflose Nächte bereitet hat. Im Grunde ist die Simulation perfekt, doch richtig Spaß macht mir auch das vorliegende *Pool* nicht. Dabei beweisen die flotte 3-D-Grafik und die intelligente Steuerung ein weiteres Mal, daß Archer MacLean zu den kompetentesten und engagiertesten Programmierern zählt. Kein einziger Designfehler den man dem Insulaner ankreiden könnte. Wer den Vorgänger liebte und sich an Bildschirmbillard erfreuen kann der muß sich auch *Pool* zulegen. Habt Ihr dagegen mit meiner Meinung sympathisiert dann solltet Ihr Euch ein weiteres Mal meinen Rat zu Herzen nehmen. Sucht Euch eine gute Billardhalle und spielt live

Der Tisch aus der Totalen betrachtet: Die gleiche Konstellation wie auf dem oberen Bild – nur um einiges übersichtlicher

Die Menüleiste am linken Rand kennen wir schon aus dem *Snooker*-Vorgänger

Genre: Sport
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Virgin

MS-DOS 80%

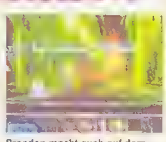
Grafik. 81% Sound: 51%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 12 MHz, 512 KByte. VGA
Unterstützt: –
Geplant für: MS-DOS

Regelwerk

9er Ball ist in den USA die verbreitetste Billardvariante. Ein Großteil der lokalen und überregionalen Turniere werden auf dieser Basis ausgetragen. Im Spiel sind nur die ersten neun Kugeln. Diese werden in Form einer Doppelpyramide (die 1 ganz vorne, die 9 in der Mitte) aufgebaut. Gewonnen hat derjenige, der zuerst die 9 versenkt. Allerdings müßt Ihr immer die niederwertigste Kugel auf dem Tisch anvisieren. Welche Ihr bei dem Stoß versenkt (am besten natürlich die 9), ist nicht vorgeschrieben, Hauptsache die weiße Spielkugel berührt zunächst die niedrigste Kugel (mit oder ohne Bande). Ihr dürft weiterspielen, solange Ihr bei einem Stoß mindestens eine Kugel versenkt. Landet allerdings die Weiße im Loch, oder trefft Ihr nicht die niederwertigste Kugel, darf der Gegner die Weiße beliebig auf dem Tisch postieren und seinerseits stoßen

Scheibenschüttler

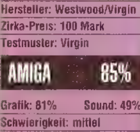
Legend of Kyrandia



Brandon macht auch auf dem Amiga eine sehr gute Figur

Branchenneuling Brandon, der seine Abenteuer in der frischen "Fables & Fiends"-Abenteuerserie zu bestreiten hat, tummelt sich nun auch auf dem Amiga. Das Adventure-Debüt der Eye-of-the-Beholder-Macher Westwood Studios heimste auf dem PC Preise und hohe Wertungen ein – Die Erwartungen an die Amiga-Version war entsprechend hoch. Obwohl technisch hier und da ein paar Abstriche in Sachen Grafik und Sound gemacht werden müssen, hat Legend of Kyrandia auf dem Commodore-Flaggschiff nichts von seiner Faszination eingebüßt. Die märchenhaft schöne, witzige und spannende Story fesselt den Adventure-Fan von der ersten bis zur letzten Diskette (immerhin neun Stück). Gerne sieht man aus diesem Grund über ein paar kleine Puzzlepatzer hinweg: Einige Rätsel sind nämlich nur durch Probieren zu lösen. Davon abgesehen bietet *Kyrandia* gehobene Rätselkost, die sich hinter den Kollegen aus dem Hause Sierra oder LucasArts nicht verstecken muß. Bleibt zu hoffen, daß Westwood sich in künftigen Spielen noch steigern kann. *mh*

Genre: Adventure
Hersteller: Westwood/Virgin
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Virgin



Grafik: 81% Sound: 49%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Bereits erschienen: MS-DOS

Die Mauer bebt

Rampart



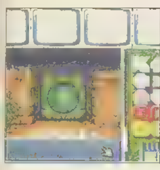
Da bröckelt der Beton: Kanonenkugeln gegen Burgmauern

Jetzt gibt's die furiose Ritterrempelei Rampart auch für den Amiga. Während Electronic Arts die PC-Fassung des Atari-Automatenklassikers umsetzte, machten sich Domarks Designspezis an die Amiga-Version. Das Grundprinzip und die grafische Aufmachung ist geblieben. Auf einer Landkarte markiert Ihr eine Heimatburg, deren Mauern Ihr danach gegen angreifende Piraten (im Solomodus) oder gegen einen Kumpan (im Duett) verteidigen müßt. Unter dem Digidonner der Geschütze zerbröselte Burgmauern werden in einer zeitlich begrenzten Feuerpause mühsam mit Tetris-artigen Klötzchen wieder geflickt. Ist die Burg komplett, geht's in der nächsten Runde weiter, klaffen noch Löcher in den Wänden, heißt's "Game Over". Übersteht Ihr im Solo-Modus ein paar Angriffswellen der Piraten, dürft Ihr in einem neuen – natürlich schwereren – Bau-Gebiet frische Schlößer zusammenbasteln. Technisch braucht sich die Amiga-Version dabei hinter der Konkurrenz wahrlich nicht verstecken: Zweispielermodus und Sprachausgabe zieren das Spektakel. Ebenfalls vorhanden: Die Superkanone und der Propaganda-Ballon aus der PC-Version. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Domark
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Domark

AMIGA 81%

Grafik: 62% Sound: 73%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: –
Bereits erschienen: MS-DOS, Super Nintendo, Mega Drive

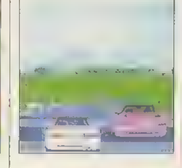


Captive

Wenn die Umsetzung eines Spiels länger als zwölf Monate dauert, sollte man entscheidende Verbesserungen erwarten dürfen. Bis auf ein neues und mäßiges Intro düst der MS-DOS-Astronaut jedoch enttäuscht durch das All. Die 3-D-Mini-Aufträge werden relativ zufällig zusammengestellt, die Planeten sind zu schnell abgehakt. Wer unbedingt *Dungeon Master* im Weltall spielen möchte, kann ja mal reinschauen. *vw*



Genre: Rollenspiel
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 100 Mark
MS-DOS 49%
Grafik: 78% Sound: 48%
Schwierigkeit: mittel



Lotus 3

Auf Ataris 16-Bitter hinterläßt Gremlins Flitzer einen, im Vergleich zur Amiga-Version fast identischen Eindruck. Schnelle Grafik, abwechslungsreiche Strecken und die durchdachte Steuerung motivieren extrem lange. Dank RECS, dem kinderleichten Editor, kommt selbst die Kreativität nicht zu kurz. Allein die Musik ist schwächer und die Grafik etwas farbloser. Trotzdem ist *Lotus 3* eines der besten Rennspiele für Euren ST. *kn*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 90 Mark
ATARI ST 82%
Grafik: 81% Sound: 67%
Schwierigkeit: einstellbar

Wizkid

Auf dem PC hat das kleine *Wizkid* nichts von seinem umstrittenem Charme eingebüßt. Leveldesign und Steuerung wurden 1:1 von der Amiga-Version übernommen, die Grafik hat Sensible Software sogar noch ein wenig aufpoliert. Musikalisch bekommen wir ähnlich abgefahrene Töne zu hören, wie sie schon das Original bot. Ein angeblich witziges Spiel, dessen Humor allerdings viele Spielefans kalt läßt. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 100 Mark
MS-DOS 68%
Grafik: 70% Sound: 72%
Schwierigkeit: einstellbar



Risky Woods

Electronic Arts' Fantasy-Jump'n Run macht auf dem PC eine gute Figur. Sieht man von dem etwas ruckeligen Scrolling ab, bekommt der Actionfreund bunte Grafik, Dutzende Sprites und mitreißende Musikstücke geboten. Die Mankos des Amiga-Originals wurden jedoch nicht ausgebügelt. Konventionelles Leveldesign und einige unfaire Stellen trüben den Ballerspaß etwas. Freunde gradliniger Action sollten reinschauen. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 90 Mark
MS-DOS 69%
Grafik: 71% Sound: 71%
Schwierigkeit: mittel

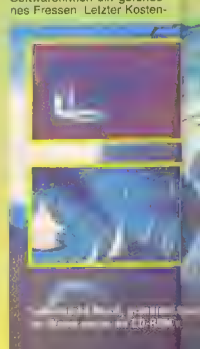
Ob bei heissen Rythmen, abendfüllenden Filmen oder Computerspielen: Immer öfter dient die CD als speicherstarker Vergnügungsträger. In unser neuen Rubrik *LASER AGE* schauen wir uns die schillernden Scheiben genauer an.

Als digitaler Datenträger erstürmen die Glitzerscheiben die versammelten elektronische Medien: Im Musikbereich hat die Compact Disc längst die alte LP vom Thron gestoßen. Auf den Wohnzimmer-TV's stößt der Konkurrent des Videorecorders, der Laser Disc-Spieler, die digitale Technologie nach vorn. Als letzte häusliche Entertainment Bastion wurden die Computer von der angriffslustigen Compact Disc verschont. Das wird nicht mehr lange so bleiben, denn die Softwareindustrie hat die Compact Disc zum Lieblingskind des Jahres erkoren. Doch bis jetzt ist die Hardware teuer und die Software rar. Die angebotenen CD-Spiele füllen noch längst kein Händlerregal und werden immer noch zu saftigen Preisen über die Ladentheken geschoben.

Man sollte nun meinen, daß das auch einem Hardcore-CD-Freak die Lust vergällt. Doch dem ist nicht so: Glasklarer Stereosound, Animationen bis zum Ab-winken und das unkomplizierte Handling, CD rein - Spiel an, helfen der Compact Disc über die Geburtsfehler hinweg. Die Kluft zwischen Realität und Spiel wird in der Zukunft immer enger werden. Das klappt nur wenn man riesige Datenmengen im Griff hatt. Rosige Aussichten für den Speichergiganten Compact Disc. Die *POWER PLAY* nutzt die Zeichen der Zeit mit einer brandneuen Compact-Disc-Rubrik: *Laser Age*. Systemübergreifend stellen wir Euch die besten CD-Spiele der Saison vor. Aber auch technische Neuheiten und Grundlagen der CD-ROM-Technologie bekommt Ihr in *Laser Age* aus erster Hand. cd

Aus anderen Augen

Der Grundstein des CD-Booms ist gelegt – denn die Spieleentwickler sind Feuer und Flamme für das neue Speichermedium. Die Gründe liegen auf der Hand: Gegenüber einer Diskette protzt die Compact Disc mit einem phänomenalen Speicherplatz. Musikdaten können direkt als Audiotrack angelegt werden. Dadurch kann HIFI-Musik in Compact Disc Qualität das Ohr des Spielers umschmeichen. Angenehmer Nebeneffekt fur die Softwarehersteller: Das programmieren von lästigen Soundkartentreiber entfällt. Das leidige Thema Kopierschutz ist ein nicht zu unterschätzender Anreiz auf CD-ROM umzusteigen. Da die Compact Disc bis jetzt nur im Herstellungsprozeß zu beschreiben ist, kann der Normalverbraucher die ersehnten Spielebits praktisch nicht vervielfätigen. - Fur pleitegeschuttelte Softwarefirmen ein gefundenes Fressen. Letzter Kosten-



punkt ist der Herstellungsprozeß. Eine Compact Disc im Preßwerk ist billiger, als fünf Disketten in der Kopierstation zu vervielfältigen. Gute Gründe für die Softwarehersteller uns in den nächsten Monaten einen Spieleboom unbekannten Ausmaßes zu bescheren. In der Gerüchteküche munkelt man, daß Branchenriese Electronic Arts ab 1994 keine Diskette mehr verkauft – Compact Disc heißt das Zauberwort. Andere bekannte Hersteller sind da schon weiter: Sierra bietet bereits eine umfangreiche Kollektion von CD-Spielen an. LucasArts wird in der Zukunft den größten Teil ihrer Spiele sowohl auf Diskette und auf Compact Disc ausliefern. Origin gab uns schon einige Compact Disc-Umsetzungen zum Besten. Auf den Konsolen ist ein ähnlicher Trend zum Speicherwahn zu beobachten: Die Spiele werden immer größer, das NEO GEO protzt mit 102 MBit Modulen. Die mit herkömmlichen Speichern bestückt schon 300 Mark in der Herstellung kosten. Die gleiche Speichermenge auf Compact Disc würde ein Bruchteil der Produktionskosten betragen. Sega geht mit dem CD-ROM Laufwerk fürs Mega Drive mit gutem Beispiel voran. Nintendo zieht nach, in einem Jahr soll auch ihr CD-Laufwerk neben dem neuen Super NES stehen. Nicht zu vergessen sind die CD-Maschinen, wie das CDTV von Commodore und das neue CDI von Philips. Vorreiter in der CD-ROM Technologie ist Japan: Im Land der aufgehenden Sonne hat sich die Compact Disc als Spielemedium längst etabliert, inzwischen nimmt die CD dort mehr als die Hälfte des großen Spielemarkts ein. *cd*

Musik Boom

Loom

gut

Das märchenhafte Grafikadventure durfte zum erstenmal Mitte 1990 bestaunt werden. Die Spielewelt stand Kopf: Mit fantastischer 16farbiger EGA-Grafik und einem musikalischen Eingabesystem eröffnete *Loom* neue Adventuredimensionen.





Links: Das Studium der Times ist nicht zu unterschätzen
Oben: Film pur: Dr. Watson ins Gespräch vertieft

Satte zwei Jahre später ist mit EGA-Grafik und Piepsgeräuschen kein Blumentopf mehr zu gewinnen. Ein Grund mehr die tolle Fantasystory mit einer noch wunderbareren Musik zu hinterlegen, die Grafik auf VGA Niveau aufzustocken und daraus eine traumhafte CD zu brennen. Wir erinnern uns: Der junge Bobbin, seines Zeichens Weber, findet sich allein und verlassen auf einer Insel wieder. Nur mit einem Zauberstab im Handgepäck wird ihm die hohe Bürde übertragen sich in der Welt um Frieden zu kümmern. Eigentlich keine leichte Aufgabe, doch Bobbin wird es nicht schwer gemacht, seinen Frieden zu finden. Mit Tonfolgen wird das gesamte Spiel gesteuert: Intoniert Ihr das magische "Sesam öffne dich" vor einer verschlossenen Muschel, springen die Schalen auf. Spielt Ihr die Melodie rückwärts, klappen die Schalen zusammen. In dieser Weise löst Ihr das gesamte Spiel. Zwei *Loom*-CD-Versionen durchkreuzen die Galaxis: Die erste wurde mit den Sprachen dieser Welt vervollständigt. Die Multikulturelle Familie freut sich über die deutschen, spanischen, japanischen .. Texte. Der anderen Version wurde eine englische Schauspielerstimme mitgegeben - Bildschirmtexte entfallen. Die märchenhafte Stimmung wird durch den Erzähler mystisch untermalt. Grafik und Sound sind bei *Loom* fantastisch abgestimmt, das CD-Spiel erreicht fast Filmqualität. Für müßige Stunden ist *Loom* eine zweite Compact Disc beigelegt, die das Abendteuer als richtiges Hörspiel erzählt. Einziges Manko des Edelmärchens: Der Spielspaß ist zu kurz, an einem regnerischen Sonntagnachmittag hat es sich mit *Loom* ausgewebert. Wenn Ihr Eure Freunde mit einem aufgemotzten CD-Spiel imponieren wollt, ist *Loom* der richtige Griff. cd

Genre:Adventure
Hersteller:LucasArts
Minimal:286er,640 KB,VGA
Unterstützt:Maus
Zirka-Preis:100 Mark
Testmuster:Rushware



Kleinkariert
Sherlock Holmes



Filmreif: ICOM's Holmes

Holmes erlebt im Spielegenre eine Renaissance. Setzte vor kurzem Electronic Arts ihren Holmes auf kriminalistische Pfade, verfolgt nun die amerikanische Softwarefirma Icom dem Vorläufer mit einer *Sherlock Holmes*-CD. Der Unterschied der beiden Holmes ist erstaunlich: Treibt sich der E.A. Holmes in bester Adventure-Manier durch die regnerischen Londoner Gassen, versucht der Icom-Holmes sein Glück auf eine andere Art: In drei Fällen habt Ihr auf die feine englische Art Verbrechen zu ermitteln. Um den Täter zu überführen, stehen Euch verschiedene Informationsquellen zur Verfügung: Die einfachste Lösung ist, betreffende Personen direkt auszufragen. Zu diesem Zweck öffnet sich ein Bildschirmfenster, in dem ein kleiner, echter Film abläuft. Die Konversation schallt dabei in Digi-Qualität aus dem Lautsprecher. Aus dem Gespräch zieht Ihr Schlußfolgerungen und befragt dann die nächste Person. Braucht Ihr mehr Hintergrundangaben, bleiben Euch die aktuellen Ausgaben der Times. Bei Bedarf könnt Ihr die gesamte Ausgabe durchwälzen, neben Todesanzeigen und Zigarrenwerbung findet Ihr wichtige Hintergrundinformationen. Spielerisch trägt die *Sherlock Holmes*-CD ihren Namen nicht zu Unrecht, denn bevor die drei Fälle gelöst sind, steckt sich Sherlock einige Pfeifen an. Außer kriminalistischem Spürsinn sind gute Englischkentnisse für die Detektivarbeit Voraussetzung: Die Dialoge sind im lockeren Plauderstil angelegt, bei denen sprachliche Nuancen oft spielentscheident sind. *Sherlock Holmes* nutzt mehr als die Hälfte des freien Speicherplatzes einer Compact Disc. Der größte Teil ist dabei für filmechte Sprache und Animationen vorbehalten. Der Spielwitz fiel dagegen recht knapp aus und läßt auch motivierte Detektive schnell das Weite suchen. *cd*

Genre:Adventure
Hersteller:Icom
Minimal:286er,640 KB,VGA,
Soundblaster,Maus
Unterstützt: -
Zirka-Preis:120 Mark
Testmuster:Import

Bilderbuch
Cautious Condor

Die Multimedia Produkte der in Los Angeles ansässigen Firma Tiger Media haben in Japan einen festen Freundeskreis. Typisch fur Tiger Media ist ihr eigener Comic-Stil. Bestes Beispiel *The case of the Cautions Condor*. Die mit der Hand gezeichneten Bilder stammen aus dem amerikanischen Privatdetektiv-Klitschee. Die Computerversion unterscheidet sich vom konventionellen Heft durch fehlende Sprechblasen, die der Sprachausgabe wichen. Hinter der Story verbirgt sich der typische Comicstrip: Zum exclusiven Dinner lud der amerikanische Multimillionär Bronson Barnard eine bunte Mischung Dollarschwerer Cocktaillöwen auf sein Flugboot. Nicht auf irgendein langweiliges Flugboot, sondern auf die Condor, daß größte, schönste und teuerste Traumschiff-Flugboot der Welt. Zwischen Kaviarkostlichkeiten und Champangerfrühstück meuchelt ein Mörder hinterrücks den Gastgeber nieder. Mit seinen letzten Worten gibt der Sterbende Euch, als Privat Detektiv Ned Peters, den Auftrag seinen Mörder dingfest zu machen. Der Smalltalk mit der illustren Gesellschaft, das Durchstöbern von Räumen sowie das Sammeln wichtiger Indizien gehört zu Euren Detektivaufgaben. Jede Person hat eine Akte in der Ihr Motiv und Alibi vermerkt. Aus einer Flugboot-Übersichtskarte steuert Ihr den gewünschten Raum oder die Person an. Die ablaufenden Handlungen könnt Ihr als interaktiven Comic verfolgen, aber nicht direkt ins Spielgeschehen eingreifen. Gelingt es Euch nicht den Mörder habhaft zu werden, bleibt noch die Option *The case of the Cautions Condor* als echten Comic zu bestaunen - komplett aber ohne Lösung. Gute Englischkentnisse sind Voraussetzung um Spaß an dem Flugdrama zu finden. Mir ist die Detektivarbeit zu eintönig, für Comicfreaks ist *The case of the Cautions Condor* eine neue Schmökerdimension. *cd*

Genre:interaktiver Comic
Hersteller:Tiger Media
Minimal:286er,640KB, VGA
Soundblaster
Unterstützt:Maus
Zirka-Preis:100 Mark
Testmuster:Rushware

Pharmadrama
Fascination



Jeffrey Miller der Präsident der Unlimited Laboratorys hat ein neues Schleckmittel entwickelt: In geringen Dosen verabreicht versüßt das medizinische Leckerli das Patientenleben, baut Komplexe ab und lost Hemmungen aller Art. Eine befreiende Revolution in der modernen Neuropsychatrie zugunsten der geknechteten Menschheit. Eine andere Idee hat der mehrfach vorbestraf-



Oben: Die *Fascination* hält sich in Grenzen
Links: Tiger Media stellt interaktive Comics vor

In *Case of the Cautions Condor* klärt Ihr einen Mord auf.

te Quacksalber Peter Hillgate: Denn das gleiche Mittel in starken Dosen geschlabbert, macht die Betroffenden zu lustvoll wallenden Sexmonstern. Durch den Tod eines Flugpassagiers bekommt Ihr einen Koffer mit einer der Prototypen-Ampullen in die Finger. Als französische Stewardeß Doralise dürft Ihr Euren Heldenmut beweisen. Gegenstände werden in Fenstern vergrößert, können manipuliert und mit anderen kombiniert werden. Die Rätsel halten sich in Grenzen und sind schnell gelöst. *Faszination* wurde nachträglich mit CD-Geräuschen aufbereitet, auf Wunsch erklingen sogar deutsche Urlaute. Selbst mit der wollüstigen CD-Geräuschen kommt *Fascination* nicht über das Spar-Adventure hinaus. *cd*

Genre:Adventure
Hersteller:Cocktel Vision
Minimal:286er, 640KB,VGA,Soundblaster
Unterstützt:Maus
Zirka-Preis:120 Mark
Testmuster:Cocktel Vision

Willkommen in der Geisterbahn
Victor Vektor & Yondo

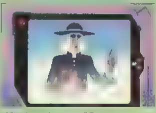


Wenn Victor Vektor mit seinen Hund Yondo in Transilvanien auf Vampirjagd geht, sich von hübschen Mädchenaugen und luftigen Röckchen treiben läßt, habt Ihr eine Heidenarbeit, die beiden vor Kerker und tödlichen Fallen zu bewahren. Mit gezielten Mausklicks beeinflußt Ihr den Ablauf der Geschichte, bestimmt den Weg, die nächste Station und Handlungen.

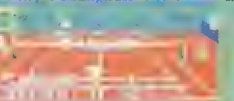
Am Macintosh setzt sich zunehmend der Macro Mind Director als Vehikel einer neuen Spielgattung durch. Die berühmten Radioshows verbinden sich dabei mit Comic-Elementen, überlassen dem Zuschauer die Regie und feiern als neues Medium Auferstehung.

Auch *Victor Vektor & Yondo*, ein interaktives CD-ROM-Adventure mit Digi-Ton, menschlichen Stimmen und reichbebilderten, künstlerisch hochwertigen Szenarien wurde mit dem einfach zu programmierenden Multimedia-Programm kreiert. Ob die meisterhaften Bilder per Scanner eingelesen wurden oder mit einem Malprogramm direkt am Macintosh entstanden sind, ist das Geheimnis der Designer. Auf animierte Sequenzen wurde weitgehend verzichtet.





Macintosh goes CD-ROM:Viktor Vektor & Yondo



Vereinzelt lassen sich Gegenstände einsammeln, eine Fledermaus flattert in den Neumond oder eine Eule blinzelt Euch vielsagend ins Gesicht. Die Dialoge sind durchwegs humorvoll komisch und auch die Geschichte sprüht vor Ideen und Einfallsreichtum. Professionelle Stimmen erwecken die Figuren zum Leben. Leider ist die CD nur in der englischen Originalfassung erhältlich. Trotz QuickTime-Technik, riesigem Speicher und System 7 stören die Ladezeiten von CD einen flüssigen Spielablauf. Leider erlaubt es der MacroMind Director nicht, vorausschauend Daten einzulesen.

Die gruseligen Abenteuer von Victor Vektor und seinem kleinen Kläffer sind unterhaltend und machen Spaß. Das zeitlose Computerspiel zwischen Kitsch und Kunst begeistert alle Altersstufen. Junge und alte Fans der Rocky Horror Picture Show sollten unbedingt zugreifen. *mn*

Genre:Adventure
Hersteller:Sanctuary Woods
Minimal:4 MB, 256 Farben, System 6.0.7
Zirka-Preis:120 Mark
Testmuster:Import

Triathlon
Sport's Best

na ja

Aus dem sportlichen Frankreich kommt ein imposanter Dreikampf: Paragliding, Kick Boxing und Tennis Cup 2 wurden zu einer schweißtreibenden CD zusammengefaßt. Alle drei Spiele konnten bereits auf Diskette "bewundert" werden. Nachträglich wurden die einzelnen Sportarten mit einem eigens abgemischten CD-Sound aufgestockt. Über ein komfortables Menü gelangt Ihr zur gewünschten Betätigung.

Bei Loriciel gilt Sport frei - Spiele mal drei.

Der ungeschlagene Champion des digitalen Dreisprungs ist *Tennis Cup 2*. Dabei lebt das Spiel nicht vom digitalen "Plop" des Balles, sondern vom altbekannten Spielwitz. Neu in der CD-Arena ist *Kick Boxing* im Knock Out-Verfahren verprügelt Ihr einen Computergegner bis zum bitteren Ende. Die buchstäblich letzte Herausforderung der Sportsammlung ist *Paragliding*. Die Sport's Best kann auch auf der Festplatte installiert werden. In dieser Konstellation bricht auch die musikalische Untermalung beim Nachladen nicht ab. Sozusagen als Bonustrack findet Ihr eine Demo auf der CD, die neue Loriciel-Spiele vorstellt. Nur das Tennisspiel schlüpft über die Wertungsmittelmarke. *Kick Boxing* sollte schnellstens von der Compact Disc gehauen werden. *Paragliding* kann nur als Sportunfall gewertet werden. Das schweißtreibende Sammelsurium lohnt sich weder als Diskette noch als CD-Katastrophenpack. cd

Genre:Sportspiel
Hersteller:Loriciel
Minimal:286er,640KB, VGA
Unterstützt:Maus,XMS
Zirka-Preis:120 Mark
Testmuster:Loriciel

Scenery Corner

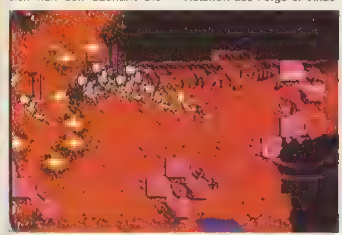
Fehlerfrei geht heute nur noch selten ein Spiel über den Ladentisch. Optimistisch geplante Veröffentlichungstermine und der gestiegene Umfang moderner Unterhaltungssoftware macht eine vernünftige Fehlersuche zum Vabanque-Spiel. Immer öfter klagen Kunden über Systemabstürze oder "Bugs", die sich ins neuerworbene Spiel eingeschlichen haben.

Namhafte Anbieter machen sich nun den Szenario-Disketten-Boom zunutze, um nicht nur zusätzliche Missionen, tiefere Dungeons oder frische Feinde auf die Extra-Disketten zu packen, sondern auch klammheimlich eine brandneue, fehlerbereinigte Programmversion. Einige Firmen, wie zum Beispiel Origin, rühren damit sogar ordentlich die Werbetrommel – frei nach dem Motto: "Um ein fehlerfreies Spiel zu haben, mußt Du die Extradiskette kaufen!" Mehr zu diesem Reizthema könnt Ihr übrigens in einem besonderen Report in einer der nächsten Ausgaben lesen.

Zurück zum Thema Scenery-Disks: Je nach spielerischem Nutzen vergeben wir Wertungen nach dem Schulnotenprinzip. Die Palette reicht von **mangelhaft** über für Fans, **durchschnittlich** und **empfehlenswert** bis zum **hervorragend**

Forge of Virtue

Was sich Origin bei diesem, als erste "Add-In"-Diskette der Softwaregeschichte ange-priesenen, Machwerk gedacht hat, wird wohl für immer ein Rätsel bleiben. Denn der spielerische Nutzwert des *Forge of Virtue*-Szenarios tendiert faktisch gegen Null. Dient doch die, dank Extradisk, neu aufgetauchte Brittania-Insel nur zu einem Zweck. Drei fri-sche Aufträge machen Euren Avataren vom Otto-Normal-Helden zum Superhero. Ne-benbei fällt noch die mäch-tigste Waffe im ganzen Spiel ab. Ob mit einem solchen Übersprite der Rest des *Ultima 7*-Abenteuers noch Spaß macht, darf bezweifelt werden.



Überflüssig: Die *Ultima 7*-"Add-In"-Diskette *Forge of Virtue*

Eine besondere Frechheit ist der auf der Packung angepriesene Programm-"Update" für *Ultima 7*. Es werden brav die Fehler der ersten *Ultima 7*-Versionen beseitigt – leider zu Lasten der Spielstände, denn die neueste Version kann mit den Spielständen der alten Programmfassung nichts mehr anfangen! Wehe dem, der sich bislang mühsam durch *Ultima 7* geackert hat, nur um nun wieder von vorne anfangen zu müssen.

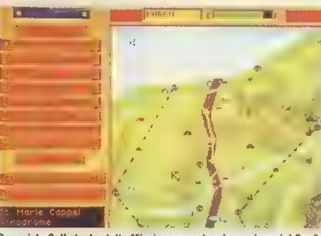


Operation Fighting Tiger

Spektrum Holobytes *Falcon 3.0 Mission-Disk: Operation Fighting Tiger* und die berüchtigte *Forge of Virtue* von Origin haben eines gemeinsam: Sie dienen als Fehlerbeseitigungs-Diskette. Im Gegensatz zum überflüssigen Rollenspiel-Szenario des texanischen Kollegen, steht bei *Operation Fighting Tiger* der spielerische Nutzwert nicht zur Debatte. Vier komplett neue Einsatzgebiete (Pakistan, Indien, Korea und Japan), eine Heerschar frischer Feinde (vom Düsenjet zum Flug-zeugträger) und heiße Mis-sionen machen *Operation Fighting Tiger* zu einem Muß für *Falcon*-Flieger. Mag ein *Strike Commander* oder ein *F-15 Strike Eagle 3* auch grafisch für mehr Aufsehen sorgen, um das Simulations-Kraftpaket *Falcon 3.0* kommen echte Hardcore-Piloten keinesfalls herum

RedBaron Mission Builder

Schon etwas betagter, erfreut sich der Simulationsklassiker *Red Baron* bei einer treuen Fangemeinde immer noch ungebrochener Beliebtheit. Natürlich verlieren die Missionen nach ein paar Hundert Flugstunden etwas an Spannung. Hier soll der *Red Baron Mission Builder* für Abhilfe sorgen. Per Mausklick bastelt Ihr Euch komfortabel beliebig viele neue Aufträge zusammen, die danach gleich ausprobiert werden können. Ebenfalls mit dabei: Etliche neue Fliegerasse, gegen die Ihr Euch im Luftkampf meßt.



Bau mich: Selbstgebastelte Missionen machen besonders viel Spaß

Name	Hersteller	Systeme	Preis	Wertung
Forge of Virtue	Origin	MS-DOS	60 Mark	für Fans
Operation Fighting Tiger	Spektrum Holobyte	MS-DOS	60 Mark	empfehlenswert
Red Baron Mission Builder	Dynamix	MS-DOS	60 Mark	empfehlenswert

WHO IS WHO?

W. FORSTER



Wie Kollege Michael, wuchs auch *POWER PLAY* Deserteur Winnie Forster auf dem Bauernhof auf. Bis zu seinem 20. Lebensjahr lebte er in der Kleinstadt Weilheim im tiefsten Oberbayern. Aus dem Kindergarten hat man ihn 'rausgeworfen, die Volksschule verlief jedoch ohne größere Komplikationen. Danach lernte Winnie an einem humanistischen Gymnasium Latein und Alt Griechisch — ursprünglich um Asterix Comics besser zu verstehen, später weil's seinen konfusen Studienwünschen (Geschichte, Philosophie oder Theaterwissenschaften) entgegenkam. In der Zeit nach dem Abitur konnte Winnie von seinen altphilologischen Kenntnisse profitieren: Als Kulissenschieber am Theater, als Hardcore DJ und Gemüseverkäufer. Vor gut zwei Jahren nahm Winnie in der *POWER PLAY* Redaktion Platz. Später gehörte er zum *VIDEO GAMES* Gründungsteam und ist nun leitender Redakteur bei diesem *POWER PLAY*-Schwestermagazin. Privat steht Winnie auf alles was man Lesen, Hören, Spielen oder Sehen kann: Er mag Jazz und Metal, amerikanische, englische und französische Comics, sowie japanische Zeichentrickfilme. Außerdem sammelt er internationale Spielemagazine und Psygnosis-Verpackungen.

Kleinkinderfotos von Winnie waren nicht aufzutreiben — hier lächelt er dem Abitur entgegen



Absender



Deine Lieblingspiele? Lords of Midnight (Spectrum), Advanced Military Commander (Mega Drive), Ultima 3 (C64), Legend of Avalon (Spectrum) Elite (C64)
Was wäre für Dich das größte Unglück? Kein Glück mehr zu haben
Was ist für Dich das vollkommene irdische Glück? Alles machen zu können, worauf ich Lust habe.
Welche Fehler entschuldigst Du am ehesten? Meine eigenen
Dein Lieblingsmaler/Grafiker? Comic Bisley Pratt Mark Wheatley, Ted McKeever
Dein Lieblingsmusiker? Frith und andere Krachmacher aus New York — Rock Klassiker wie Neil Young und Robert Wyatt sind natürlich auch cool
Dein Lieblingsschriftsteller? H. Rosendorfer
Dein Lieblingsprogrammierer? Ich kann mir keine japanischen Namen merken
Welche Eigenschaften schätzt Du bei einer Frau am meisten? Welche Frau?
Deine Lieblingsbeschäftigung? No Comment.
Wer oder was hättest Du sein mögen? Mein eigener Boß
Dein Hauptcharakterzug? Zerstreutheit.
Dein größter Fehler? Die Who's Who-Karten bei Power Play einzuführen
Was verabscheuest Du am meisten? Ignoranz und Intoleranz.
Welche geschichtlichen Gestalten verabscheust Du am meisten? Kenn' keine "geschichtlichen" Gestalten. Gab's die überhaupt?
Das schlechteste Programmierteam? An schlechte Programmierteams erinnert man sich so schlecht. .
Welche militärischen Leistungen bewunderst Du am meisten? Nelson in Kopenhagen
Dein erstes Computer- oder Videospiel? Space Invaders (Automat), Pac-Man (Konsole), Manic Miner (Computer).
Dein Lieblingscomputer? Apple Mac — auch wenn ich noch keinen besitze.
Mit wem möchtest Du zusammenarbeiten? Mit dem gegenwärtigen und zukünftigen Redaktionsteam
Deine gegenwärtige Geistesverfassung? Stoned Again


Markt&Technik


DIE REIFE
GRRR
STÖHN
Z Z Z
EIN NORMALER ARBEITSTAG IN DER REDAKTION: SPÄT NACHTS BITTET MARTIN UM AUSSTEHENDE ARTIKEL. DOCH SELBST DIE HÄRTESTEN REDAKTEURE MACHEN NACH 48 STUNDEN SCHLAPP. DIE KONSEQUENZ: EINE NEUE KRAFT MUSS HER.
KLINGELING
AM NÄCHSTEN MORGEN (PÜNKTLICH UM HALB SECHS) QUALIFIKANT SÖNKE STEFFEN
FÜR DIE NÄCHSTEN ZWEI STUNDEN WILL ICH NICHT GESTÖRT WERDEN, MUSS ZUM VORSTAND.
REICHT EIN ABI-SCHNITT VON 1,3
KLOPF KLOPF
DARF ICH MICH VORSTELLEN: SÖNKE ST...
WAS'N NU SCHON WIEDER? DIE SPARKASSE IST GEGENÜBER.
GRUMMEL
10 MINUTEN, 2000 WÖRTER UND 3 WUTAUSBRÜCHE SPÄTER...
... ÜBERGIBT SÖNKE FEIERLICH DIE AUSSAGEKRÄFTIGEN BEWERBUNGSUNTERLAGEN.
OSCHNITZ
ALLEIN DIE PRAXIS ZÄHLT.
DREI PRÜFUNGEN MUSST DU BESTREITEN, DIE DIR DEN WEG BEREITEN: AUFGABE NR. 1, HÖRE GUT, FLIEGE GEGEN CHRISTIAN MIT ALL DEINEM MUT.


PRÜFUNG
Hilfe
FRECHHEIT! DAS IST PHYSI-KALISCHE KRIEGS FÜH-RUNG.
KAWUMM
DER ZWEITE TEST, MEIN LIEBER, BESCHERT KARATEFIEBER. ERNST UND ANDREAS WARTEN SCHON, ICH HOFF', DU SITZT BALD AUF DEM NINJA-THRON.
AUFTRAG ERLEDIGT, CHEF. WAS KOMMT NU'?
SIEH MAL EINER AN...
GRRRR
ICH SCHLAGE ZUERST...
NEIN! ICH FANG' AN!
COWABUNGA!
TSAI
RESPEKT MEIN GUTER STEFFEN.


OUT NOW!


SIR-TECH


ALS LETZTE MISSION TRAG' ICH DIR AUF, FINDE VOLKER UND MICHAEL IM LAUF. FESTGEBUNDEN AN ROSTIGEN KETTEN, MUSST DU SIE FLUGS ERRETTEN.
BRÜÜÜLLL
EIN SCHWERTKAMPF, ZWEILITER BLUT UND VIEL GETÖSE SPÄTER ...
IM TIEFSTEN DUNGEON WARTEN DIE REDAKTIONS-GRUFTIES AUF IHRE ERLÖSUNG.
SIND DIE BEATLES NOCH AUF PLATZ 1?
GIBT'S SCHON DAS 8 KBYTE-UPDATE FÜR DEN SPEKTRUM?
DER GROSSE AUGENBLICK: SIR SÖNKE STEFFEN WIRD ZUM RITTER DER POWER-RUNDE
. UND ÜBERNIMMT LEBENSWICHTIGE AUFGABEN.
WÄHRENDDESSEN:
.SÖNKE EIGNET SICH TECHNISCHES GRUND-WISSEN AN...
DER REDAKTIONSALLTAG TOBT...



...ZIEHT ES DIE FANGEMEINDE AUF DIE MESSE...
... STARGAST: V.I.P. KNUT GOLLERT...
...INKOGNITO: MICHAEL HENGST...
DER BESUCH BEI DEN LAYOUT- UND DTP-HEXEN...
UND ES GREIFT IHN DAS REDAKTIONS-SCHICKSAL
QUAK
"ER WOLLTE KEINE BILD-UNTERSCHRIFT MACHEN."

Die Knochenbrecher kommen


Chinatown ist ein besonders gefährliches Pflaster

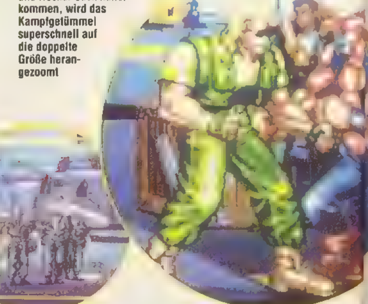
Erfahrene *Street-Fighter-2*-Veteranen entwickeln sofort heimische Gefühle. *Art of Fighting* hat eine frappierende Ähnlichkeit zur Kultprügelei. Die Kämpfer, die Spezialattacken, die Hintergrundszenarien und der gesamte Bildschirmaufbau – die Designer haben sich in vielen Belangen inspirieren lassen. Und trotzdem überrascht *Art of Fighting* mit einem anderen Spielgefühl. Gegen die fetzigen Prügelorgien der Riesen-Sprites wirkt *Street Fighter 2* fast gemächlich. Notorische Hektiker werden's mögen, mir wäre mehr Zeit für taktische Finessen lieber gewesen. Gegen den gepflegt intelligenten Kampfstil von *Street Fighter 2* kommt das Neo-Geo-Spiel bei weitem nicht an. Dafür ist *Art of Fighting* grafisch prächtig gelungen. Die super-schnelle, abwechslungsreiche Grafik und der phänomenale Zoomeffekt werden selbst dem verwöhnten Neo-Geo-Besitzer noch ein anerkennendes Staunen entlocken. Die finanzkräftige High-End-Prügelfans dürfen *Art of Fighting* auf den Weihnachtswunschzettel setzen.

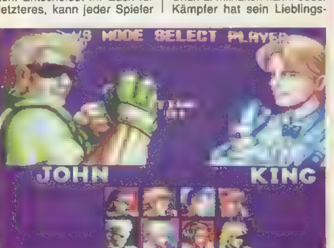
gut

Art of Fighting

Womit vertreiben sich Videospieler in aller Welt, besonders in Japan und Amerika, momentan am liebsten die Zeit? Na klar: Schädel einschlagen, Knochen brechen und wüst fluchen. Wilde Prügelspiele haben Hochkonjunktur, allen voran Capcoms *Street Fighter 2*.

Der neueste Hau-Drauf-Knaller *Art of Fighting* kommt von SNK aus Japan und ist in der Heimversion nur dem erlauchten Kreis der Neo-Geo-Besitzer vorbehalten. Ihr dürft bei *Art of Fighting* allein oder zu zweit gegeneinander antreten. Entscheidet Ihr Euch für letzteres, kann jeder Spieler seinen Bildschirmhelden auswählen. Ob muskelbepackter Schönling oder schmieriger Rocker, die acht verschiedenen Recken sollten für jeden die passende Identifikationsfigur bieten. An die seltene Spezies der weiblichen Videospielerin wurde auch gedacht: Die Kämpferin King (warum nicht Queen?) schlägt sich wacker durch die Macho-Welt, auch wenn sie rein äußerlich nicht mit *Street-Fighter-2*-Jugendidol Chun Li mithalten kann. Jeder Kämpfer hat sein Lieblings-


Sobald sich Air-Force-John und Rocker-Jack näherkommen, wird das Kampfgetümmel superschnell auf die doppelte Größe herangezoomt



Sieben schnieke Burschen und eine adrette Maid stehen zur Wahl

PC-Prügel

Derweil in den englischen Softwarestudios von U.S. Gold noch fleißig an den Computerversionen von *Street Fighter 2* gewerkelt wird, sind fernöstliche Kollegen schon etwas weiter. Immerhin können sich dort seit geraumer Zeit Fans via Japano-PC digital die Rübe einhauen. Die inoffiziell von einem japanischen Programmierer in Szene gesetzte PC-Version des Capcom-Knallers enthält alles, was in der Super-Nintendo Version auch steckt. Alle Figuren, von Ryu über Blanka bis zu Chun Li sind ebenso vorhanden wie der Zweispielermodus. Allerdings sind deutliche Abstriche bei Grafik und Spielgefühl zu machen. Ein weiteres Manko: Die ziemlich komplizierte Tastatursteuerung. Wer alle Schläge inklusive der Super-Kicks beherrscht, muß sich mit einem guten Dutzend Tasten herumärgern. Mit einem menschlichen Gegner wird's zudem ziemlich eng an einer Tastatur. Warten wir gespannt auf die offizielle "Europa-PC-Fassung" des Spielhallenknüllers, die wohl noch in diesem Jahr – rechtzeitig zum Fest – erscheinen soll. *mh*






Als Lohn für die Mühe gibt's Bier in der Bonusrunde. Prost!

Sönke hat vollkommen recht. SNK orientierte sich wie bei *Fatal Fury* und *World Heroes* rigoros an den Ideen der *Street-Fighter-2*-Programmierer. Allerdings wurden diesmal ein paar eigene Ideen eingebracht. So verlangt die Energieanzeige für Spezialschläge neben sparsamem Einsatz Weitsicht vom Spieler – bei *Street Fighter 2* konntet Ihr ununterbrochen mit Feuerbällen um Euch werfen. Das SNK-Spiel fordert in dieser Hinsicht mehr Übersicht, dafür ist's um die spielerische Substanz nicht so gut bestellt. Es spielt sich eine Spur zu hektisch, da die Gegner unheimlich schnell herumspringen und gnadenlos auf Euch eindreschen. Die "wenigen" Feuerknöpfe (immerhin bietet das Super-Nintendo-Pad zwei mehr) erschweren zudem Eure Aufgabe. Die Bedienung geht nicht gerade leicht von den Fingern. Trotzdem verdient *Art of Fighting* die Spitzenwertung.

ANDREAS KNAUF



Andreas Knauf ist Redakteur unserer Schwesterzeitschrift *VIDEO GAMES* und anerkannter Prügelspielexperte. Kein Redaktionsmitglied konnte ihn je bei Street Fighter 2 besiegen.

szenario: Rocker Jack treibt sich zum Beispiel in einer finsteren Kneipe rum. Ohne Frage sind Prügelspiele zu zweit spaßiger, aber nicht immer findet sich ein gewillter Partner. Wer wird schon gern vermöbelt? Um in diesem Fall für die nötige Motivation zu sorgen, hat man spontan Eure brave Schwester entführt. Als blonder Ryo oder Italo-Verschnitt Robert durchquert Ihr auf Eurer Suche acht verschiedene Stadtteile. Und wer die steigende Gewaltbereitschaft in modernen Großstädten bisher nicht wahrhaben wollte, wird eines besseren belehrt: Jeweils ein übler Geselle wartet auf Euch.

Die unausweichlichen Kämpfe werden in der üblichen Seitenansicht dar-gestellt. Zu Beginn wirkt alles noch recht konform zu *Street Fighter 2* – sobald sich die Kämpfer allerdings näherkommen, stockt einem der Atem. Das Neo Geo zoomt die gesamte Szenerie flüssig und blitzschnell auf fast die doppelte Größe heran. Neben den üblichen Standardschlägen (Sprung, Faustschlag, Tritt, Fußfeger etc.) hat jeder Kämpfer effektvolle Spezialattacken in petto, die durch waghalsige Joystick-Manöver aktiviert werden. Als Belohnung winken zischende Feuerbälle, Kreiselrundumschläge oder superschnelle Handkantenschläge, die jeden Gegner zur Verzweiflung bringen. *js*

Ryo oder Robert müssen ihre entführte Schwester retten. In verschiedenen Stadtteilen treffen sie auf üble Gestalten, die nur schwer zu besiegen sind.

Genre: Action
Hersteller: SNK
Zirka-Preis: 400 Mark
Testmuster: M & B

NEO GEO 73%

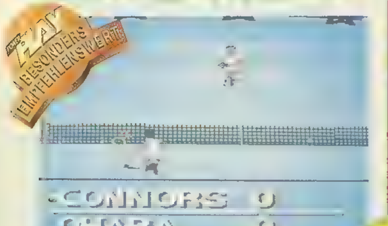
Grafik: 80% Sound: 58%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: –





Eine donnernde Rückhand bringt den Gegner in Verlegenheit (*Amazing Tennis*)

Advantage Super Nintendo



Survival-Training: Match bei Eis und Schnee (*Pro Tennis Tour*)

Aufschläge sind tückisch

Hoppla! Am Ball vorbeigelaufen!

TENNIS TOTAL

***POWER PLAY* bittet zum großen und einzigartigen Vergleich: *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* schlägt gegen *David Crane's Amazing Tennis* auf.**



Das neuste Werk v on David Crane: *Amazing Tennis*

Super-Nintendo-Besitzer und alle Freunde des "weißen Sports" brauchten sich nicht den Kopf zu zerbrechen, mit welchem Tennismodul sie ihr System füttern sollten: das solide Super Tennis von Tonkin House war bisher das einzige Tennismodul für Nintendos 16-Bit-Konsole. Doch die Zeiten der Entsagung sind endgultig vorgessen – zwei brandneue Filzballumsetzungen renommierter Programmierteams machen sich auf, die Tenniswelt zu erobern und stellen sich dem gnadenlosen POWER-PLAY-Vergleichstest.

David Crane's Amazing Tennis

David Crane, einer der erfolgreichsten Spieledesigner der westlichen Hemisphäre, hat wieder zugeschlagen. Für sein Super-Nintendo-Debüt wählte der Autor solcher Mega-Seller wie *Pitfall, Pitfall 2 - Lost Caverns, Decathlon* und *Ghostbusters* seinen persönli-



Welcher Gegner darf's denn sein? (*Amazing Tennis*)

chen Lieblingssport. Gleich zu Beginn überrascht *Amazing Tennis*. Während andere Spiele des Genres den Platz in der übersichtlichen Ansicht von schräg oben zeigen (so auch *Pro Tennis Tour*), präsentiert sich David Cranes neuestes Werk im schicken 3-D-Look. Die imaginäre Kamera ist hinter dem vorderen Spieler postiert, dem sozusagen "über die Schulter" geschaut wird. Der Gegner ist um einiges kleiner im Hintergrund zu sehen. Bei ihren Ausflügen zum Netz werden die Spieler selbstverständlich gezoomt.

Bedingt durch die ungewöhnliche Darstellung ist etwa ein Drittel des Platzes nicht sichtbar. Damit Ihr den Ball trotzdem nicht aus den Augen verliert, wird schnell mitgescrollt. Dank dieser Perspektive und der überdimensional großen Darstellung des vorderen Tennisspielers ist eine genaue Nachahmung der verschiedenen Bewegungsabläufe möglich. Tatsächlich erinnert *Amazing Tennis* phasenweise an eine Fernsehübertragung: Zum Beispiel, wenn den Spielern beim Aufschlag das Hemd hochgeht.

Für die Schläge stehen Euch die vier Feuerknöpfe des Joypads zur Verfügung – je nach Spielsituation dürft Ihr auf verschiedene Schlagvarianten zurückgreifen. In welche Richtung der Ball zischt, ergibt sich aus Eurer Position zum Ball und der Richtungsvorgabe mittels Steuerkreuz. Für besonders kunstvolle Schläge wird auf Knopfdruck eine Zeitlupen-Wiederholung geboten. Sie wird mit den vorderen beiden Tastern kommandiert.

Am packensten sind Sportspiele erfahrungsgemäß gegen einen Konkurrenten aus Fleisch und Blut. Zwei Joypads vorausgesetzt, könnt Ihr auch bei *Amazing Tennis* gegen jeden antreten, der sich mit Euch messen möchte. Traut sich keiner, stehen 15 Computergegner bereit. Da sie sich äußerlich (Hautfarbe, Haare, Sportdress) und in der Spielstärke unterscheiden, dürfte jeder Solospieler einen passenden Gegner finden. Wer Wettbewerbsatmosphäre liebt, entscheidet sich für den Turniermodus. Übersteht Ihr drei Runden und das Finale siegreich, solltet Ihr Eure Kamera bereithalten: ein Foto der Siegergrafik ist die Eintrittskarte in den exklusiven "Amazing Tennis Winner's Club". ar;js

Jimmy Connors

Pro Tennis Tour

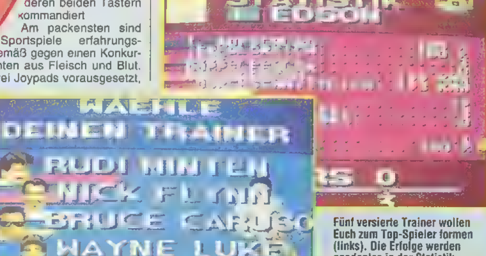
Die deutsche Spieleschmiede Blue Byte hat mit *Great Courts 2* bereits das beste Tennisspiel für 16-Bit-Computer abgeliefert – keine schlechte Referenz für ihr erstes Super-Nintendo-Projekt.

Bei *Pro Tennis Tour* seht Ihr das Platzgeschehen "konventionell" von schräg-oben. Um den Ball im Mittelpunkt zu halten, wird anstandslos in alle Richtungen gescrollt. Wer sich für einen Schaukampf entscheidet, kann unter sechs verschiedenen Bodenbelägen wählen. Verwegene Abenteuerer dürfen so auch ein Match auf Wüstensand oder Packeis wagen. "Gewöhnliche" Platzarten, wie Asche oder Gras, werden ebenfalls geboten.

An Spielvarianten herscht kein Mangel. Neben dem obligatorischen Einzel, sind auch unterhaltsame Doppel-Matches möglich. Ob allein, zu zweit gegeneinander, miteinander oder gar zu viert (per Vier-Spieler-Adapter) - alles ist erlaubt, fehlende Teilnehmer werden durch einen Computerspieler ersetzt. Insgesamt stehen 16 Spielerpersönlichkeiten mit unterschiedlichen Eigenarten zur Wahl. So verläßt zum Beispiel Emil Wurzl aus der Schweiz nur selten die Grundlinie, während der Holländer Rudi Wijnfort ein furioses Netzspiel favorisiert. Die Spielstärke des Gegenübers läßt sich ebenfalls bestimmen. Für bequeme Spieler bietet *Pro Tennis Tour* auf Wunsch eine Art "Autopilot". Euer Alter Ego wetzt dann automatisch von Ball zu Ball, Ihr kümmert Euch ausschließlich um die Schläge.

Für die verschiedenen Schlagvarianten sorgen vier Feuerknöpfe und die oberen Links- und Rechtstaster des Joypads. Lob, Smash, Volley, Topspin, Stoppball und mehr bieten für jede Spielsituation die richtige Alternative. Je länger Ihr den entsprechenden Knopf gedrückt haltet, desto mehr Wumm bekommt die gelbe Filzkugel: Gutes Stellungsspiel sichert besonders harte Schläge.

Um auch bei überzeugten Singles die Langzeitmotivation zu garantieren, spendierte Blue Byte dem Modul eine ganze "World Tour" samt Paßwort. Innerhalb einer Saison bereist Ihr alle Flecken der Erde und könnt in bekannten Turnierstädten und in so exotische Gegenden wie zum Beispiel Casablanca wertvolle Weltranglistenpunkte sammeln. *js*



Fünf versierte Trainer wollen Euch zum Top-Spieler formen (links). Die Erfolge werden gnadenlos in der Statistik offenbart (oben)





Zahlen, Daten, Fakten

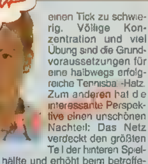
	Amazing Tennis	Jimmy Connors Pro Tennis Tour
Perspektive	3-D über die Schulter oben	2-D von schräg
Spieler gleichzeitig	1 bis 2	1 bis 4
Doppel möglich	nein	ja
Verschiedene Bodenbeläge	3	6
Auswirkung auf Ballverhalten	ja	ja
Verschiedene Computergegner	15	16
Zusätzliche Schwierigkeitsgrade	–	3
Männliche Spieler	ja	ja
Weibliche Spieler	nein	nein
Links-/Rechtshänder wählbar	ja	nein
Volley	ja	ja
Topspin	ja	ja
Stoppball	ja	ja
Slice	ja	ja
Lob	ja	ja
Passierschläge	nein	ja
Schlagstärke beeinflußbar	nein	ja
Turniermodus	ja	ja
Wettkampf-Saison	nein	ja
Weltrangliste	nein	ja
Paßwort	nein	ja
Statistiken	nein	ja
Zeitlupenwiederholung	ja	nein
Automatische Steuerung	nein	ja
Sprachausgabe	ja	ja

super

Kein Spiel wanderte in letzter Zeit öfter in den Modulschacht meines Super Nintendos - obwohl ich alles andere als ein überzeugter Tennis- und Sportspielfreund bin. Grafisch ist *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* nicht spektakulär, aber niedlich animiert und professionell präsentiert. Die Digi-Sounds und die Sprachausgabe sind ebenfalls gut. Entscheidend ist das Spielgefühl: Hier trumpft das Blue-Byte-Produkt voll auf. Die Spieler flitzen prächtig über den Court, schmettern harte Volleys und lupfen gefühlvolle Lobs - fast alles gelingt schon nach wenigen Spielminuten. Kurzweiligen Wettkämpfen im Freundeskreis steht somit nichts im Weg. Der Hammer ist die Vier-Spieler-Option: das wildeste Tennismatch aller Zeiten ist Euch gewiß. Dank automatischer Steuerung (natürlich abschaltbar) haben sogar blutige Sportspiel-Neulinge eine Chance. Auch allein sorgt der Kampf um Weltranglistenpunkte an vielen Schauplätzen für Abwechslung. Niemand, der sich nur halbwegs für Sportspiele interessiert und ein Super Nintendo besitzt, sollte auf *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* verzichten.

gut

Ein neues Spiel von David Crane bedeutete früher immer eine Attacke auf meine Gesundheit: die *Pitfall*-Skorpione haben mich zur Weißglut getrieben, vom Joystickrütteln bei *Decathlon* bekam ich Wunden an den Handflächen und *Ghostbusters* sorgte für wochenlangen Schlafmangel. Diese "Tradition" der völligen Begeisterung wurde schon durch *A Boy and his Blob* auf dem NES (recht originell, aber langweilig) gebrochen und wird auch durch *Amazing Tennis* nicht wieder aufleben. Warum? Zum einen ist es einen Tick zu schwierig. Völlige Konzentration und viel Übung sind die Grundvoraussetzungen für eine halbwegs erfolgreiche Tennisball-Hatz. Zum anderen hat die interessante Perspektive einen unschönen Nachteil: Das Netz verdeckt den größten Teil der hinteren Spielhälfte und erhöht beim betroffenen Spieler den Frust-Koeffizienten. Tennisprofis und Realismusfetischisten können durchaus ihr Glück in *Amazing Tennis* finden. Im direkten Vergleich zu *Pro Tennis Tour* bleibt jedoch nur der Titel "Zweiter Sieger".



TENNIS TOTAL

Das Blue-Byte-Team stellt erneut unter Beweis, daß nur hochwertige Spiele die Programmiererdungeons verlassen. *Pro Tennis Tour* ist mit tödlicher Sicherheit das beste Super-Nintendo-Tennis und liefert sich mit *Final Match Tennis* auf der PC-Engine ein heißes Match um den Titel "Bestes Bildschirmtennis aller Zeiten". Endlich wird der spielbestimmende Tenniscrack für seine aggresives Spiel belohnt: Nur mit gutem Stellungsspiel gelingt es, superharte Bälle über das Netz zu dreschen Wer die Filzkugel gerade noch erreicht, kann sie nur langsam übers Netz schaufeln. Dem Zufall wird der Eintritt zum Center Court verweigert. Mich persönlich stört es nicht, daß der Schlagvorgang "unrealistisch" lange dauert. Allerdings haben Tenniskollegen diesen Punkt angekreidet. Ich finde es toll, daß zugunsten eines gnadenlos spannenden und intelligenten Spielablaufs auf 100prozentige Realitätsnähe verzichtet wurde. Für mich geht Jimmy Connors ganz klar als Sieger gegen David Crane vom Platz. *Pro Tennis Tour* ist ein brillant durchdachtes und (fast) perfekt inszeniertes Tennismodul.

Nach einer Durststrecke hat Konsolen-Oldie David Crane wieder ein gutes Spiel abgeliefert. *Amazing Tennis* setzt allerdings so stark auf Realitätsnähe, daß die Spielkultur ab und zu auf der Strecke bleibt. So famos der vordere Spieler animiert ist (als Vorbild diente augenscheinlich Andre Agassi), so stark ist der "Hinterbankler" benachteiligt. Auch die Präsentation läßt für ein Super-Nintendo-Spiel zu wünschen übrig. Außerdem: Wo bleiben Statistiken, ein vernünftiger Turnier-Modus oder witzige Zusatz-Features? Minimalist David Crane bedient mit seinem Spiel Tennispuristen und Realitätsfreaks. Zwar gefällt mir *Amazing Tennis* besser als *Super Tennis*, doch gegen Jimmy Connors hat es keine Chance. Allerdings muß ich zugeben, daß ich beide Tennisneuheiten, die stark unterschiedliche Schwerpunkte setzen, gerne spiele.

Pro Tennis Tour

Genre: Sportspiel
Hersteller: Blue Byte/U.Soft
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Blue Byte

SUPER NES 90%

Grafik: 60 % Sound: 51%
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: Unterstützt Vier-Spieler-Adapter

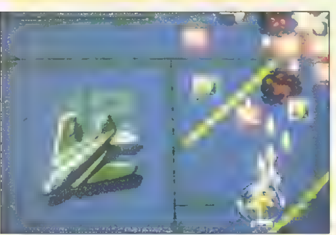
Amazing Tennis

Genre: Sportspiel
Hersteller: Absolute Ent.
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Allan

SUPER NES 71%

Grafik: 64 % Sound: 51%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: Zwei-Spieler Modus

Duo Infernale



Extrakanister geben nach Beschuß acht Extrawaffensymbole frei.

Super Swiv

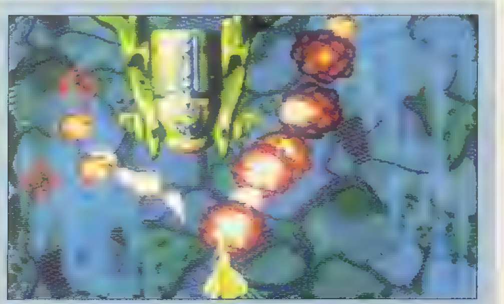
Computerspieler erinnern sich gern an die beiden "Random-Access"-Actionspiele *Silkworm* und *Swiv*. In beiden ballerten sich je zwei Spieler durch riesige Angriffsformationen; einer im Heli, der andere im Jeep. Storm stellt nun die Super-NES-Variante *Super Swiv* vor, in der sich gegenüber der Computerversion einiges geändert hat.

Eine geheime Untergrundorganisation klaut einen Prototyp nach dem anderen aus den Militärforschungslabors unserer Welt. Ziel der bösartigen Diebe ist natürlich der Aufbau einer gigantischen Streitmacht, mit der die Menschheit in Windeseile unterjocht und ausgequetscht werden darf. Nun liegt es an Euch und Eurem Kumpel, ein Fiasko zu verhindern und das feindliche Hauptquartier ins All zu pusten.

In sechs vertikal scrollenden Levels schießen Helikopter und Jeep alles vom Monitor, was da kreucht und fleucht. Am Ende jedes Levels wartet wie immer ein gigantischer Obermotz. Euch stehen zu deren Vernichtung mehrere ausbaufähige Waffen zur Verfügung: Ihr schießt entweder mit der normalen Wumme, einem Flammenwerfer oder mit einer flotten Plasmakanone. Auch ein Laser und eine



Ionic-Waffe (teilt sich, wenn sie auf einen Gegner trifft) habt Ihr im Handschuhfach. Zwischen den Waffen wird per Knopfdruck umgeschaltet. Auf dem Weg durch die feindlichen Gebiete stoßt Ihr auf feine Extras (Raketen, Flammenschilde, "Homing-Missiles"). Diese lagern, genau wie die Ausbaustufen der normalen Waffen, in Behältern, die nach Beschuß ihren Inhalt freigeben. Zudem harren ab und an kleine Blasen ihrer Aufnahme, die Euch für zwölf Sekunden unsterblich machen. Ballert Ihr auf diese Bläschen, verwandeln sie sich in Smart-Bomben. *kn*



Klassisch: Wir steigen in einen Abfangjäger um und heizen mit dem Flammerwerfer kräftig ein.

super

Super Swiv gehört zweifellos zu den besten Actionspielen für Nintendos 16-Bitter. Inmitten des recht angestaubten Spielprinzips stößt man erfreulicherweise immer wieder auf Gags und ungewöhnliche Angriffsformationen, die das Motivationsfähnchen lange hochhalten. Das ausgeklügelte Extrawaffensystem streut eine Prise Taktik ins Spielgeschehen, die riesigen Obermotze verlangen individuelle Strategien. Die großen Levels bieten zudem allerhand Verstecktes, da sie breiter als der Bildschirm sind und bei Bedarf horizontal scrollen. Technisch fährt *Super Swiv* ebenfalls starke Geschütze auf: Trotz etlicher Sprites auf dem Bildschirm will sich nicht das flüchtigste Ruckeln einstellen. Grafisch und musikalisch beeindruckend begeistern vor allem die pompösen Soundeffekte. Gänzlich ungescholten kommt das Actionepos jedoch nicht davon. Der gehobene Schwierigkeitsgrad schreckt vor allem Neueinsteiger ab. Wer jedoch kernige Action mit leichtem Hang zur Hektik mag, wird bestens bedient.

gut

Haben wir schon mal *Parodius* oder *Axeley* gespielt, lieber Knut? Deine Begeisterung in allen Ehren, aber mehr als ein aufmunterndes "Gut gemacht!" bekommt Storm von mir nicht zu hören. *Super Swiv* ist in meinen Augen ein durch und durch solides Ballerspektakel, das sich durch nichts als "State of the Art" auszeichnet. Die Grafik hat zwar einen edlen Touch, ist aber nicht besonders spektakulär. Auch die Soundkulisse gefällt, läßt akustische Highlights jedoch vermissen. Selbst der lobenswerte Zweispielermodus kommt nicht ohne Kritik weg, denn der Jeepkommandant ist gegenüber dem Hubschrauberpiloten klar im Nachteil. Storm hat ein grundsolides Actionspiel abgeliefert, das sich allerdings mit japanischen High-End-Produktionen nicht annähernd messen kann.

Genre: Action
Hersteller: Storm
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Storm

SUPER NES 71%

Grafik: 72% **Sound:** 62%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: zwei Spieler


KEMCO
POWER GAMES
Shadowgate
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®
TOP GEAR
SUPER NINTENDO
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
GEAR
BLOWOUT
© Warner Bros. Inc
GAME BOY
MICKEY MOUSE
© Walt Disney
SNOOPY'S
© United Feature Syndicate
BUGS BUNNY
© Warner Brothers Inc.
GAME BOY™
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM
Erhältlich über all dort,
wo es Nintendo-Spiele zu kaufen gibt.
Bugs Bunny Crazy Castle und Bugs Bunny Blow out. Names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992.
Snoopy: Names and all related indicia are trademarks of United Feature Syndicate, Inc. 1990.
Mickey Mouse: Names and all related indicia are trademarks of The Walt Disney Co.
Nintendo©, Game Boy©, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.



Kinderkram

Bösartig: Kommt's zum Kampf wird auf eine 3-D-Sicht umgeblendet

Final Fantasy

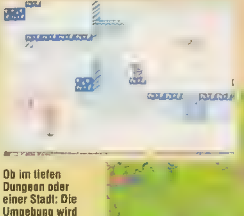
Mystic Quest

Unter den redaktionsinternen Fans der Rollenspielserie *Final Fantasy* breitete sich, gelinde gesagt, Unruhe aus. Kursierte doch schon seit Wochen das Gerücht, daß ein neuer Teil der berühmten Saga in den USA erscheinen sollte. Einige Kollegen mummelten: "Das kann nur der fünfte Teil sein." (Leider falsch!) Andere wiederum vermuteten, daß Hersteller Square das 12-MBit-Mammutmodul *Romancing Saga*, ein *Final Fantasy*-Extraszenario, vorzeitig den Übersetzern aus den Händen reißen konnte (Ebenfalls nicht korrekt!). Anstelle der beiden obengenannten Cartridges, die zur Zeit für die US-Konsole umgesetzt werden, können die Spieler das Spezialszenario *Final Fantasy: Mystic Quest* in den Modulschacht des Super Nintendos schieben.

Mystic Quest, als Einstieg für jüngere Fans gedacht, orientiert sich eher an den Game-Boy-Spielen (hier vor allem an dem etwas actionlastigeren *Final Fantasy Adventure*) denn an den "großen" Rollenspielbrüdern auf NES oder Super Nintendo.

Ihr schlüpft in die Rolle eines wackeren Ritters, der vier mystische Kristalle wiederbeschaffen muß, die eine eklige Monsterschar verschleppt hat. Ihr seid jedoch nur zeitweise allein unterwegs. Im Spielverlauf schließen sich Euch unterschiedliche Charaktere an, die dem Helden bei der Aufgabe helfen wollen. Allerdings kommt jeweils nur eine Figur mit, so daß Ihr mit maximal zwei Charakteren auf die Pirsch geht. Wer möchte, kann den Hilfshelden übrigens komplett vom Computer übernehmen lassen. Im kindergerechten "Auto"-Modus handelt die Begleitfigur bei Auseinandersetzungen mit Monstern selbständig, kramt in den Taschen oder läßt einen Zauberspruch vom Stapel.

Wie in der *Final Fantasy*-Serie üblich, seht Ihr Eure Um-



In Schatzkisten finden unsere Helden feine Gegenstände

Ob im tiefen Dungeon oder einer Stadt: Die Umgebung wird immer aus der Vogelperspektive gezeigt



Übersichtlich: Der Inventorybildschirm gibt Auskunft

Im Labyrinth deutlich zu sehen: Alle Monstergruppen sind schon da



Preiswert: In Städten verscherbeln Einwohner wichtige Items

gebung, ob Städte, Dungeons oder freie Wildbahn ist dabei egal, aus einer "schrägen" Vogelperspektive.

Ein großer Unterschied zu den regulären *Final Fantasy*-Spielen: Statt auf eine Seitenansicht, wird in *Mystic Quest* bei Kämpfen mit Monstern auf eine 3-D-Perspektive umgeblendet. Begegnungen mit fiesem Getier finden zudem nie zufällig statt. In den zahlreichen Labyrinthen seht Ihr bei Euren Streifzügen Monstergrüppchen herumstehen – Kristalle werden zusätzlich von besonders dicken Gegnern bewacht. Erst wenn Eure Crew sich den Mieslingen nähert, kommt's zum richtigen Kampf.

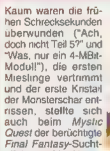
Die Prügelszenen werden über ein simples Menüsystem abgewickelt. Ihr entscheidet, ob Ihr lieber wegrennen wollt (danach ist die Monstergruppe jedoch immer noch am alten Platz), ob Ihr einen von 15 Zaubersprüchen auslöst, oder mit welcher von 16 Waffen Ihr zuhaut.

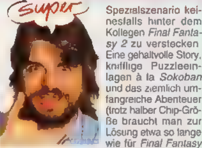
Eine weitere Besonderheit des *Mystic Quest*-Moduls: Um in einigen Dungeons voran zu kommen, müssen im Tüftelspielstil Pfeiler verschoben, Geheimtüren aktiviert, per Axt Wälder abgeholzt, oder brüchige Gänge gesprengt werden. *mh*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Square
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Galaxy

MS-DOS 78%

Grafik: 78% Sound: 77%
Schwierigkeit: leicht
Besonderheiten: Batterie





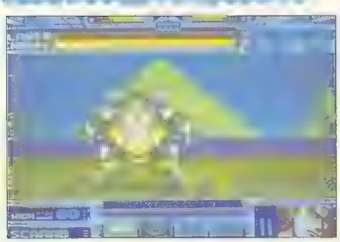
super

Kaum waren die frühen Schrecksekunden überwunden ("Ach, doch nicht Teil 5?" und "Was, nur ein 4-MBit-Modul!"), die ersten Mieslinge vertrimmt und der erste Kristall der Monsterschar entrissen, stellte sich auch beim *Mystic Quest* der berüchtigte *Final Fantasy*-Suchteffekt ein. Mit "Nur noch dieses eine Dungeon," wurden Martins verzweifelten Bemühungen, die Kollegen wieder zur Arbeit zu bewegen, hoffnungslos abgeschmettert. Obwohl *Mystic Quest* eigentlich für Kinder konzipiert ist und der geringe Speicherplatzbedarf durch Magergrafik erkauft wird, braucht sich das Spezialszenario keinesfalls hinter dem Kollegen *Final Fantasy 2* zu verstecken. Eine gehaltvolle Story, knifflige Puzzleeinlagen à la *Sokoban* und das ziemlich umfangreiche Abenteuer (trotz halber Chip-Größe braucht man zur Lösung etwa so lange wie für *Final Fantasy 2*), trösten über die Spargrafik locker hinweg. In Sachen Soundtrack hingegen zieht *Mystic Quest* aus dem Stand in die Charts. Von seichten Schmuseklängen, über orchestrale Streichersonaten bis zum knackigen Hard-Rock-Feger drängeln sich ein Dutzend hitverdächtige Musikstücke in dem Modul.

gut

Rollenspieleinsteiger werden an *Mystic Quest* ihre helle Freude haben. Kindeleichte Bedienung, lockere Rätsel und problemlose Monsterhorden bieten vor allem jüngeren Videospielern flockige Rollenspielkost. Der erfahrene Ork-Metzger wird jedoch etwas enttäuscht sein. Man läuft schnurstracks von einem Obermotz zum anderen, verprügelt hier ein paar Zauberer, dort ein paar Zwerge und steht nach einigen Tagen vor dem obersten aller Endgegner. Knackige Rätsel sucht man vergeblich, gefährliche Gegner ebenfalls. Magere Ausrüstungsgegenstände und wenige Waffen sorgen beim *Final-Fantasy-2*-Experten ebenfalls für Ernüchterung. Die Grafik bewegt sich auf dem soliden Nuchter-Niveau des Vorgängers; die Musiken gehören allerdings zum Besten, was mir je zu Ohren gekommen ist. Es bleibt ein wunderschönes, wenn auch sehr leichtes Simpelrollenspiel, das sich alle Einsteiger zulegen sollten.

Feuer frei



Eine grundsolide Gelegenheitsballerei für Frustrierte

Battle Clash

Während Nintendo hierzulande noch zögert, die Infrarotkanone Superscope für das Super Nintendo zu verkaufen, ballern sich amerikanische Spieler derweil mit Battle Clash die Trigger-Finger wund. In Battle Clash, dem ersten separat zu kaufenden Superscope-Modul, tretet Ihr gegen ein gutes Dutzend verschiedener, auf einer Weltkarte (à la Street Fighter 2) verteilten Gegner an.

Natürlich wird bei Battle Clash nicht geprügelt und die Kontrahenten sind keine fernöstlichen Kampfsportexperten. Als Opponenten dienen waffenstarrende Roboter, die Euch mit Laserfeuer oder Raketen das Lebenslicht ausblasen. Mit dem Superscope setzt Ihr Euch zur Wehr. Neben "Power-Beam" (dazu muß der Feuerknopf längere Zeit gedrückt werden) und Maschinengewehr, könnt Ihr Bomben werfen, deren Anzahl jedoch beschränkt ist. Am oberen Bildrand zeigt ein farbiger Balken die verbleibende Lebensenergie für Euch und den Gegner an. Geht dem Computerroboter der Saft aus, steigt Ihr im nächsten Land gegen einen weiteren, noch härteren Roboter in den Ring. Erwischt es Euch, darf per "Continue" weitergeballert werden. Wer von der "Normal"-Knallerei genug hat, kann im "Time"-Modus unter Zeitdruck feuern. *mh*

Genre: Action
Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Import

SNES 68%

Grafik: 53% Sound: 44%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Nur mit Superscope spielbar

gut

Auf Dauer ist die Primitivballerei Battle Clash sicherlich kein Garant für langanhaltende Motivation. Dazu fehlt einfach die Abwechslung – trotz vieler verschiedener Robotfeinde. Sind alle Angriffsmuster des Computers erstmal studiert, haben die Blechkumpane gegen den versierten Superscope-Spezialisten keine Chance mehr. Für eine schnelle Knallerei in der Mittagspause, als Frustrationsabbau, eignet sich das Modul jedoch ganz hervorragend. Wenn im (völlig unmoralischen) Minutenstakkato des eigenen Lasers die Roboter verglühen, treibt das den Adrenalinpegel gewaltig nach oben. Simple Unterhaltung, dennoch mittelfristig fesselnd. Auf alle Fälle ist Battle Clash eine zünftigere Infrarotknallerei als das Debütmodul.

Götterspeise



Ein Gott zu sein, das wäre fein: Unser Held schlagt sich durch.

Gods

Mit Gods präsentieren die britischen Kultprogrammierer "The Bitmap Brothers" ihr erstes Spiel für Segas Mega Drive. Lustigerweise wurde es nicht von den Bitmaps selbst, sondern vom Graftgold-Team um Andrew Braybrook für den 16-Bitter adaptiert.

Ihr schlüpft in die Rolle eines antiken Helden, der allzu gerne zur flotten Bande der unsterblichen Olymp-Wohngemeinschaft gehören möchte. Nichts leichter als das, sagten die Götter und steckten ihn in eine Stadt, die er erforschen und überleben muß. Erst dann winkt ein Stuhl auf dem Olymp. Ihr wetzt und hüpft plattformgerecht durch vier große und grafisch unterschiedliche Welten, die zudem in jeweils drei Abschnitte unterteilt sind. Auf dem Weg zum Obermotz jeder Welt entschlüsselt Ihr knackige Rätsel, eliminiert ein Monster nach dem anderen und sammelt fleißig Geld in Form von Diamanten. Zur Verteidigung gegen die teilweise intelligenten Angreifer stehen Euch allerlei Waffen, wie Äxte, Messer, Feuerbälle oder Speere zur Verfügung, die in Shops gekauft werden. In gut versteckten Bonusräumen gibt's die teuren Extrawaffen natürlich umsonst. Habt Ihr am Ende einer Welt den Obermotz in den Himmel gepustet, winkt ein Paßwort. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Renegade/Minds.
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Renegade

MEGA DRIVE 72%

Grafik: 69% Sound: 70%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: Paßwort, zur Zeit nicht erhältlich

gut

Gegenüber den Computer-"Göttern" hat sich auf dem Mega Drive (zum Glück) nicht viel geändert. Das ausgeklügelte und mit flotten Rätseln gespickte Leveldesign wurde beibehalten und motiviert grandios. Grafisch ist's dasselbe. Die Pixelpracht von Marc Coleman ist im Gegensatz zu anderen Vertretern des Genres eine wahre Augenweide. Neu hinzugekommen sind etliche Musikstücke, die das Computeroriginal zwar nicht erreichen, aber trotzdem hörenswert sind. Die Mega-Drive-Version spielt sich allerdings deutlich flotter – mehr Action heißt auch erhöhter Schwierigkeitsgrad. Leider könnt Ihr Gods zur Zeit noch nicht kaufen, da Sega sein O.K. zur Europaveröffentlichung leider noch verweigert.


Für das SUPER NINTENDO Für das Nintendo Entertainment System. Für den GAME BOY
PROBOTECTOR
Gutschein
abholen oder anfordern
Kostenlos.
Gutschein ausschneiden und
in allen Geschäften, wo es KONAMI
spiele gibt. Oder einschicken
KONAMI (Europe) GmbH
Postfach 560180, 6000 Frankfurt
NEU!
Absolut verschärfte Action –
Alptraum aller Aliens
Super Probotector – Alien Rebels
ASM 5/92 SEHR GUT
ASM MEGAHIT
POWER PLAY 5/92 „Ein Hohepunkt jagt den anderen. Nervenkitzel, Schweißausbruche und Jubelgeschrei reichen sich die Hand."
90% Spielspaß
POWER PLAY
BESONDERS EMPFEHLENSWERT
8-Megabit Alien-Action-Spiel
9 Level
Für 1–2 Spieler
System Super Nintendo Entertainment System
NEU!
Probotector II – Return of the Evil Forces
VIDEO GAMES 8/92
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC
System NES 9 Level 1–2 Spieler
„Bucky O'Hare" kann sich mit dem perfekt durchgestylten Probotector 2 messen."
Probotector
VIDEO GAMES 1/91
88% Spielspaß
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC
System NES
„Probotector gehört spielerisch zum absolut Besten, was im Action-Genre derzeit für diese Konsole angeboten wird."
CLASSIC
Probotector
VIDEO GAMES 4/91 81% Spielspaß
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC
System GAME BOY
„Wer auf fetzige Action-Kost steht, der muß sich Probotector besorgen. Die Levels sind erstklassig ausgetüftelt, sehr fair und abwechslungsreich designed."
Weitere KONAMI Actionspiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel
PALCOM SOFTWARE
ORIGINAL GAME LINK
ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50
Telefon D 069/950812 0, Telefax D 069/950812 77
F&P 92 334 P1
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
BUCKY O'HARE
ADVENTURE
GAME BOY

Disney de Luxe


Donald leidet, Mickey schwitzt: moderene Arbeitsteilung

Sönkes Kommentar kann ich voll zustimmen - nur wiegen bei mir seine Kritikpunkte deutlich schwerer. Ich will mich nicht damit zufrieden geben, daß ein Spiel nur einen Tag kollossalen Spielespaß bringt. Top-Module zeichen sich für mich dadurch aus, daß ich sie auch nach Wochen, Monaten und Jahren noch gerne hervorkrame. Bei *World of Illusion* ist das nicht unbedingt der Fall. Anfangs war ich von den genialen Grafiken und Animationen total hingerissen. Auch die Gags im Duett-Modus sorgten für hartnäckige Lachanfälle. Allerdings haben die Entwickler die Kabinettstückchen so penetrant eingesetzt, daß sie nach der 27. Anwendung nicht mehr erfreuen, sondern nerven. Mir persönlich gefällt beispielsweise *Mickey Mouse 2* auf dem Master System spielerisch besser als das Mega-Drive-Pendant. Keine Frage, daß *World of Illusion* ein brillant inszeniertes Jump'n'Run ist, doch etwas mehr Dynamik und Abwechslung hätten dem Modul nicht geschadet.

World of Illusion

Wenn Mickey nicht gerade für Kommissar Hunter Verbrecher einfängt und Donald nicht vor Onkel Dagobert flieht, um die Mietzahlung zu verzögern, kümmern sich beide um ihr gemeinsames Hobby: die Zauberei. Um die anspruchsvollen Herzensdamen Daisy und Minnie zu beeindrucken, organisieren die Beiden eine sensationelle Zauber-Show in einem alten Entenhausener Theater. Bei den Vorbereitungen zu diesem Auftritt wird eine von Donald entdeckte Statue zum Verhängnis. die beiden Entenhausener werden in eine bizarre Welt jenseits der Realität katapultiert: die *World of Illusion*.

Nach den Mickey-Spielen *Castle of Illusion* und *Fantasia* sowie Donalds Soloauftritt in *Quackshot* durchstehen nun beide gemeinsam die Torturen einer verrückten Videospielwelt. Die Amateurmagier lassen sich von zwei Spielern gleichzeitig steuern; wahlweise könnt Ihr Mickey oder Donald natürlich auch allein den Gefahren der Illusionswelt aussetzen. Auf der Suche nach einem Zauberspruch, der die Zwei wieder ins vertraute Entenhausen zurückversetzt, durchstreift Ihr hüpfend und laufend zahlreiche scrollende Level. zuerst verschlägt es Euch in einen Wald. Hohle Baumstämme, fliegende Blätter und wackelige Wippen markieren den Weg durch das Dickicht. Daß Mickey und Donald gräßlich schmecken, entpuppt sich hier zu Eurem Vorteil: fleischfressende Pflanzen schnappen zwar zu, spukken Euch aber sofort im hohen Bogen wieder aus - eine nette Art der Forbewegung.

Habt Ihr einen Abschnitt geschafft, erscheint eine mysteriöse Kiste, in denen Mickey und Donald einen neuen Zauberspruch vorfinden. Prompt gelernt, zaubert der erste einen fliegenden Teppich herbei - ein luftiger Level steht Euch bevor. In einer Luftblase (wieder herbeigezaubert) durchschwimmt Ihr danach eine von fiesen Fischen und Seesternen bevölkerte Wasserwelt und eine versunkene Galeere. Später erwartet Euch unter anderem ein finsteres Bergwerk, ein verwunschenes Zauberschloß und eine zukkrige Süßigkeitenwelt. Je nach dem, ob Ihr als Mickey, Donald oder zu zweit spielt, durchstreift Ihr teilweise unterschiedliche Levels.

Mickey und Donald müssen sich nicht nur auf Zaubersprüche und geschmacksverirrte


Die Draisine verlangt erstklassiges Teamwork


Sogar ein Ritt auf einem fliegenden Teppich wartet auf Euch

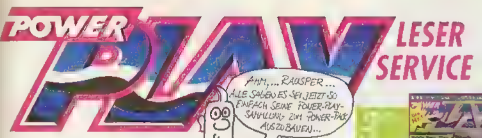
Hoffentlich geht den beiden nicht die Luft aus

Mega-Disney-Historie

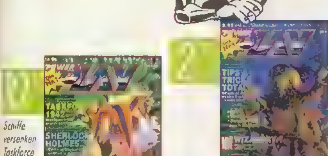
Kenner wissen: *World of Illusion* ist der hochoffizielle Nachfolger zum ersten Mickey-Mouse-Hammer *Castle of Illusion*. Für so manchen treuen Entenhausenfan war dieses Spiel ein guter Grund, sich das Mega Drive zuzulegen. Zuckersüße Grafik und stimmungsvolle Musikstücke zeigten die wahren Fähigkeiten von Segas 16-Bit System. Der zweite Streich folgte bald: *Fantasia*, der Disney-Filmklassiker schlechthin, wurde von einem französischen Programmierteam umgesetzt. Grafisch konnte mit *Castle of Illusion* mitgehalten werden, spielerisch war's frustrierend und enttäuschend. Entschädigt wurden alle Mega-Drive-Besitzer mit Donalds Auftritt als Indy-Verschnitt im grafisch sensationellen *Quackshot*. Nun dürfen


Castle of Illusion: Das langerwartete Mega-Drive-Debüt der Maus


Quackshot: Donald als mutiger Abenteurer



LESER SERVICE



Schiffe versenken Taskforce 1942. Adventures Sherlock Holmes, Curse of Enchanthia u. a.. Rollenspiele: Might & Magic 4, Darklands, Legacy. Die Amiga-Meister: Psycnosis. Außerdem Erste Infos zu Lemmings 2.




Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights '91



Rollenspiel Cocktail: Ultima Underworld Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Knightmare/ Players Guide/ Handheld- corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2

Blick in die Zukunft- Trendware. Black Crypt Furioses Rollenspiel für alle Amiga-Fans. A-Train. Exklusiv Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test

Space Quest: Die Fortsetzung der Kosmos-Komodie Stimmungsmacher. High-End-Spiele. Bard's Tale 4: Die Rollenspiellegende im neuen Look Endzeit: Spielideen auf dem Prüfstand



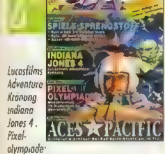
Spiele-Paradies. 100 neue Titel, großer Messebericht CES in Chicago. Thalion s Turrican-Killer: Lionheart Exclusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, Sim Life & Simm Farm



"Rampart"- der Taktik-Knüller. Lösungen zu "Fire&Ice", "Amberstar" und jede Menge Cheats und Kniffe. Alles über den Cyberspace- Filmhit "The Lawnmower Man". Randale im Raum: "Super Aleste", "Last Resort"



Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der London messe. Tag der Abrechung: Terminator 2



Lucasfilms Adventure Krönung: Indiana Jones 4. Pixel-olympiade: 70 Sport-Spiele im Überblick. Red-Baron-Nachfolger "Aces of the Pacific" im Test.



Software des Grauens Ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant, der orginelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test



Raser im Test: Mariokart, Car & Driver Lotus 3, Red Zone Im Visier High End Amiga Erste Infos zum Star Wars-Simulator. Welt der Spiele: Bericht von der London-Messe



Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 11, 12/90 und 1, 2, 3, 4/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

______ Ausgaben POWER PLAY Nr.

Ausgaben POWER PLAY Nr. ______

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Gesamtbetrag ______
zzgl. 3,- DM Versandkosten

Name, Vorname ______

Straße, Hausnr. ______

PLZ, Wohnort ______

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5

Film oder nicht Film? Mickey Mouse und Donald Duck erfreuen den Disney-Fan mit zahlreichen herrlichen Animationen, die manche Trickfilme in den Schatten stellen.

super

Sieben Jahre lang habe ich kein Micky-Maus-Heft ausgelassen (lang ist's her) und noch heute schalte ich fast jeden Samstag um 16 Uhr meinen Fernseher ein: der Disney-Club wartet. Nächstes Wochenende wird er lange warten: ich spiele lieber eine Runde *World of Illusion*. Wahrlich verblassen einige Disney-Trickfilme gegen dieses Feuerwerk an feinen Grafiken, Gags und Überraschungen. Ein superdickes Extralob geht an die Präsentation von Mickey und Donald. Die Animationen sind so flüssig und niedlich, daß man meint, Walt Disney persönlich wäre seiner Gruft entstiegen und hätte die Arbeit der Grafiker überwacht. An die Disney-Fans, die das hektische Gequake der cholerischen Ente und die süße Stimme von Mickey lieben, wurde ebenfalls gedacht: gezaubert und geflucht wird in gut gesampelten Originalstimmen. Doch leider hat auch dieses Modul seine Schattenseiten. Daß Mickey und Donald sich relativ langsam durch die *World of Illusion* kämpfen, kann übersehen werden. Ein schwerwiegenderes Manko sollte allerdings nicht ungenannt bleiben: selbst unerfahrene Videospieler werden schnell den Abspann sehen: Obwohl das Spiel durchaus umfangreich ist, werdet Ihr dank Endlos-Continues und Paßwörtern nicht lange in der *World of Illusion* verweilen. Trotzdem rate ich jedem Besitzer von Segas 16-Bit-Konsole, sich das Spiel anzuschauen. Es macht mittelfristig irre Spaß. Und an alle jüngeren Donaldisten und Mickey-Verehrer mit einem Mega Drive im Schrank geht der Befehl: Weggetreten und *World of Illusion* noch schnell auf den Wunschzettel setzen.



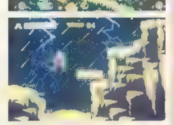
Ohne FCKW: Die Sprayflasche hilft über den Abgrund

Passenderweise gibt's einen kompletten Weihnachts-Level

Pflanzen verlassen: sie dürfen sich auch gegenseitig voranhelfen. So nimmt einer zum Beispiel den anderen auf die Schulter - höhere Sprünge sind möglich. Zudem können sie sich gegenseitig (mittels Seil) hochhüsern. Wenn der dicke Donald - Dorette Duck kocht eben zu gut - durch enge Passagen nicht paßt, zieht Mickey Ihn sogar durch.

Während des Spiels trefft Ihr auf zahlreiche alte Bekannte. Oberschurke Kater Karlo, Madame Mim aus "Die Hexe und der Zauberer", die Kartengarde aus "Alice im Wunderland" und viele mehr haben nichts besseres zu tun, als Euch Probleme zu bereiten – oft hilft da nur ein gezielter Wink mit dem magischen Cape, der die Widersacher beispielsweise in ungefährliche Pflanzen oder Kleintiere verwandelt.

Ist Eure Energie erschöpft und auch der dritte Versuch gescheitert, darf mittels Continue trotzdem weitergespielt werden. Wahlweise wird auch ein praktisches Paßwort für die spätere Rückkehr zum Level-Anfang angeboten. *js*



Ein heftiges Gewitter macht Mickey zu schaffen

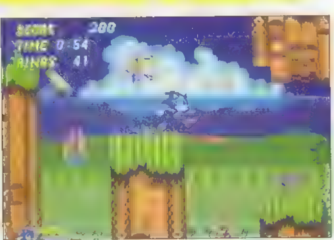
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 80%

Grafik: 87% Sound: 68%
Schwierigkeit: leicht
Besonderheiten: -


HUDSON SOFT

Stachelrache



Fast identisch: Die 'Green Hill Zone". Via Rotor flattert Tails heran.

super

Hochgeschwindigkeitsigel *Sonic* wird sich auch mit dem zweiten Teil in die Herzen aller Sega-Freunde springen *Sonic 2* ist ein Nachfolger, wie er im Buche steht: Dezente Innovationen und aufgepeppte Präsentation, gepaart mit altbewährter Spielidee und Steuerung bieten Fans des ersten Teils genügend Spielstoff für die nächsten Wochen Die unterhaltsam designten Levels sind vollgestopft mit neuen Gegnern, witzigen Überraschungen und abgefahrenen Gags Grafisch und musikalisch finden wir neben Altbekanntem ("Greenhill Zone" und Titelsong), wunderschöne, perfekt scrollende Landschaften und frische Musiken. Einige Stacheln muß der Superigel jedoch lassen: Die Idee mit dem kleinen Tails ist zwar ganz amüsant, laßt den Spielspaß zu zweit jedoch nie so recht aufkommen. Schlüpft ein Kumpel in die Rolle des Fuchses, um *Sonic* zu assistieren, ist er während des gesamten Spiels einzig und allein damit beschäftigt, dem Igel zu folgen ohne aus dem Bild zu fetzen. Der Zweispielermodus "Sonic versus Tails" ging voll in die Hose Die zusammengestauchten Landschaften wären weniger übel anzusehen, wenn die Grafik im Interlace-Modus nicht so übermäßig flimmern würde Eine Stunde zu zweit gespielt und der Augenarzt hat zwei neue Patienten Zudem leidet das Mega Drive bei flinken Einlagen zu zweit unter absonderlich starkem Schluckauf Der Igel ruckelt in Zeitlupe durch die Levels.

Sonic 2

Ein Igel kommt selten allein. Ob's das Apfeltellerchen ist oder die Schale mit frischem Wasser: Hat das Stacheltier den Braten einmal gerochen, will es jeden Abend mehr

Igel sind verwegene Wiederholungstäter. Auch Segas Haustier laßt sich zweimal bitten und bläst zur Weihnachtsoffensive wider Erzfeind *Mario*. Bösewicht Robotnik hat sich in einem Ferienheim ordentlich regeneriert und mal wieder alle Tiere in mordlüsterne Schergen verwandelt. Einzig unser blaues Stacheltier *Sonic* und der zweischwänzige Fabelfuchs Tails sind vom magischen Holocaust verschont worden. Und so schreit der gute, alte *Sonic* erneut nach einem Joypad-Ritter, der Robotnik erledigt.

Ihr steuert *Sonic* durch satte zehn Welten mit je zwei Levels. Segas Igel ist jedoch nicht allein. Der zweischwänzige Fuchs Tails ist sein ständiger Begleiter. Spielt Ihr allein, rennt Euch der Fuchs blauäugig hinterher und imitiert alle Eure Bewegungen

Habt Ihr einen Freund an der Seite, darf dieser in Tails Rolle schlüpfen und Sonic assistieren. Das Modul offenbart auch einen echten Zweispielermodus, in welchem der Bildschirm horizontal gesplittet wird. Beide Spieler genießen den eigenen "vollen" Bildschirm – das Bild wird zusammengeknautscht und die Grafik im "Interlace-Modus" dargestellt, wobei sich natürlich die vertikale Grafikauflösung verdoppelt.

Wie im ersten Teil beginnt Ihr in der "Green Hill Zone". Danach wetzt Ihr unter anderem durch die "Metropolis Zone" mit gewaltigen Röhrensystemen, durchreist daraufhin in Loren ein gigantisches Bergwerk à la *Indy* und padauzt in einen riesigen Flipper ("Casino Night Zone") mit Bumpern, Pins und Flipperarmen. Auf



In der feuchten High-Tech-Welt



Geplättet: Zu zweit ruckelt's.

dem Weg durch die Hochgeschwindigkeits-Levels sammelt Ihr wie gehabt goldene Ringe ein Sind 50 Ringlein im Sack, durchflitzt eine der sogenannten "Ampeln" (laßt Ihr ein Leben, fangt Ihr dort wieder an), und schon geht's in eine Bonusrunde.

Im Angriff hat *Sonic* dazugelernt. Meistens zerhopst der Igel seine Gegner. Von Tails hat er die "Super Dash Attack" übernommen. Ihr lenkt nach unten, drückt einen Knopf und Sonic lädt sich auf der Stelle auf. Laßt Ihr das Steuerkreuz los, fetzt *Sonic* davon und rollt alles nieder, was sich ihm in den Weg stellt. *kn*

gut

Sonic hat im Lauf des Jahres nicht allzuviel dazugelernt: Wenn Knut von "dezenter Innovation" spricht dann ist das fast schon übertrieben Richtig neu ist außer Tails und den High-Speed-Passagen eigentlich nichts: klar, daß sich Grafik, Level-Design und Bonusrunde im frischen Outfit präsentieren, ich hätte Sonic allerdings mehr Extras, zusätzliche Fähigkeiten und spektakulärere Feinde gewünscht. Immerhin wurden die einzelnen Levels gestrafft Nervende Wiederholungen wie im ersten Teil findet man kaum noch. Wer *Sonic* liebte, wird vom zweiten Teil ebenfalls begeistert sein. Für sich alleine gesehen, zählt das Modul mit Sicherheit zu den besten Neuerscheinungen des Jahres. Der erwartete Überhammer der *Sonic*-Serie läßt allerdings auf sich warten Innovationsfanatiker sollten sich an die Mickey & Donald-Spiele halten. Die Kategorie "Gags pro Pixel" wird von der Disneyfamilie überzeugend angeführt. Übrigens: Wer den Split-Screen-Modus in akzeptabler Qualität spielen will, der sollte sich ein 60-Hertz-Grundgerät besorgen. Hier flackert das Bild augenfreundlicher

Bonusrunde

Zwei Spiele, zwei Bonusrunden: Hat uns schon der Zusatz-Level im ersten Teil dank innovativer Idee erfreut, gibt's auch in der Fortsetzung eine interessante Extrarunde In *Sonic 1* zogen wir uns einen Drehwurm zu als unser Alter Ego Ringe-suchend durch diverse Labyrinthe rotierte – technisch auch ohne 3-D-Chip famos gelöst Die dreidimensionalen Pfade haben die Designer auch im zweiten Teil nicht verlassen Jetzt laufen wir eine Bobbahn entlang die aus der Tiefe des Bildschirms auf uns zukommt. Erneut gebührt den Programmierern für technische und spielerische Kompetenz ein Schulterklopfen.



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 82%

Grafik: 80% Sound: 58%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Zweispielermodus

Trauma Homunculus



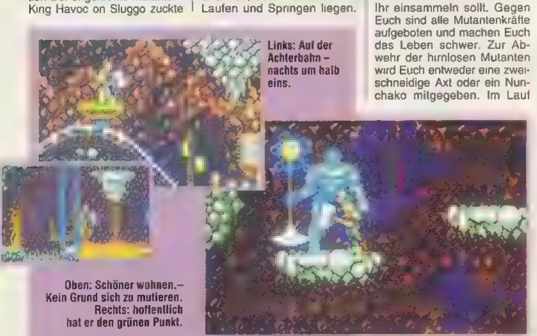
Mit einem der beiden geht Ihr auf randalöse Tour.

Ex-Mutants

Wieder-einmal gibt es Zoff! Nach dem 3. Weltkrieg geht es auf der Erde nur noch bergab. Seuchen und radioaktive Strahlung degenerierten die Überlebenden zu sabberndem Mutantenmampf. Der letzte Cyborg bei klarem Verstand ist Professor Kildare aus dem Institut fur Menschenrückgewinnung. Aus rudimentären Restgenen gelang es ihm immerhin, sechs dynamische junge Leute zu basteln: Je dreimal Adam und Eva als Grundstock für eine neue Bevölkerungsexplosion. Doch Professor Kildare rechnete nicht mit dem Mutantenhauptquartier. Der ungekrönte Mutanten-King Havoc on Sluggo zuckte bei dem Gedanken an einen gesunden Menschen nur noch mit einem seiner drei Ohren. Kurzentschlossen orderte er seinen blauhäutigen Helfer Ballonkopf Zygote, die Begründer der neuen Menschheit zu kidnappen. Zu allem Übel gehen die Batterien von Professor Kildare in die Knie und Zygote gelingt es, vier hoffnungsvolle Menschen zu entführen. Auf freiem Fuß sind nur noch Ackroyd und Shannon.

Ihr schlüpft in die Haut eines der beiden Zukunftshelden: Entweder in den starken Ackroyd oder in die zierliche Shannon, deren Qualitäten im Laufen und Springen liegen.

Ein halbes Dutzend Level gilt es zu durchqueren; gescrollt wird in alle Richtungen. Ihr startet im Laboratorium Professor Kildares. In jedem Level ist eine lebenswichtige Batterie des Professors versteckt, die Ihr einsammeln sollt. Gegen Euch sind alle Mutantenkräfte aufgeboten und machen Euch das Leben schwer. Zur Abwehr der hirnlosen Mutanten wird Euch entweder eine zweischneidige Axt oder ein Nunchako mitgegeben. Im Lauf des Spiels findet Ihr Erfrischungskisten mit nützlichen Inhalten: Gegen den niedrigen Energiepegel helfen hühnerbeinartige Aufputschmittel. Für eine tatkräftige Mutantenvernichtung finden sich fliegende Schwerter, Äxte und ähnliche Meinungsverstärker. In das austauschbare Zusatzbombenetui lassen sich drei freifliegende Wurfbomben einordnen. In unterschiedlicher Anzahl und Reihenfolge sind zielsuchende Geschosse, tikkende Zeitbomben und knallige Handgranaten am Wegesrand verstreut. *cd*



Links: Auf der Achterbahn – nachts um halb eins.

Oben: Schöner wohnen.– Kein Grund sich zu mutieren. Rechts: hoffentlich hat er den grünen Punkt.

---

gut

Die Hintergrundstory bei einem Actionspiel interessiert mich so viel wie die Schuhgröße von Michael Jackson Ergo kreide ich *Ex-Mutants* die banale Geschichte nicht als Malus an Da stört mich schon eher der unbeholfene Sprungstil der beiden Helden. Spielerisch ergibt sich daraus zwar kein Nachteil, doch optisch zehrt das Hopser-Outfit schon an den Geschmacksnerven. Wer sich davon nicht beirren läßt, erspielt sich nach kurzer Zeit ein intelligentes Actionspektakel mit viel Abwechslung, netter Grafik und motivierendem Spannungsbogen. Auch wenn der innovative Pep fehlt, hat *Ex-Mutants* einiges auf der Pfanne. Die Extras gefallen, unfaire Stellen tauchen nur selten auf und die Spielumgebung ist ganz schön ausladend – an einem Abend hat man das Modul bestimmt nicht durch. Grafik, Sound und Spielwitz senden alles in allem auf meiner Wellenlänge – ganz klar intensiver als die pseudo-freakigen Witzbolde aus *Greendog* und *Kid Chameleon*.

---

gut

Jedes dritte Konsolen-Sprite ist ein Mutant! Auch wenn man Problemfälle wie Sonic oder Mario noch nicht direkt als mutiert bezeichnen kann, springen schon genug rudimentäre Vertreter ihrer Art über die Mattscheiben. Eine Story über durchdrehende Mutanten hat die Innovativität einer Scheibe Brot. Trotz den widrigen Umständen hat sich das Programmierteam Malibu International Mühe gegeben, ihren Mutanten einen eigenen Touch zu geben. Die Level-Gestaltung von *Ex-Mutants* ist abwechslungsreich und durchdacht, gradlinig und doch mit Abenteuer-Touch Chamäleonartig passen sich die ekelhaften Bewohner der Hintergrundgrafik an. Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam, aber sicher so daß der Axtschwung auch nach einer Woche noch motiviert. Musikalisch bewegt sich *Ex-Mutants* auf ausgetretenen Pfaden Mit schwerer Zunge läßt der ein oder andere Mutant einige gestammelte Silben fallen Die witzige Spielmusik hält sich dezent zurück

---

Genre: Action
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 70%

Grafik: 68% Sound: 66%
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: –

Es gibt immer noch Leute, die nicht bei uns bestellen........aber nicht mehr lange !!!



Am Fässlesgrund 10, 7730 VS-Schwenningen
Telefon 1: 07720/22728, Telefon 2: 07720/22729, Telefax: 07720/22730

Programm		Amiga	IBM
1869	DV	69.97	83.97
A-Train		Vorb.	97 97
A.T.A.C.	DA	Vorb.	97.97
Aces of the Pacific	DV	Vorb.	83.97
Aces of the Great War	DA	62.97	76.97
Addams Family	DA	55.97	
Amazon			97.97
Assassin	DA	55.97	
Ashes of Empire		83.97	83.97
Another World	DA	55.97	62.97
Apidya	DA	48.97	
Aquaventura	DA	56.97	
Armour Geddon 2	DA	62.97	69.97
Airbus A 320	DA	69.97	97.97
BAT 2	DV	69.97	83.97
B-17 (Microprose)	DA	Vorb.	97.97
Bane o.t.Cosmic Forge	DV	69.97	69.97
Battle Isle	DV	69.97	83.97
Battle Isle Datadisc	DV	41.97	41 97
Birds of Prey	DA	69.97	90.97
Bitmap Bros. Vol. 1	DA	55.97	55.97
Black Crypt	DV	55.97	69.97
Buck Rogers 2	DA	62.97	62.97
Bundesliga Man. Prof.	DV	69.97	69.97
Campaign	DV	66.47	76.97
Centerbase	DV	62.97	62.97
Civilization	DV	80.47	97.97
Crisis in the Kremlin	DA	Vorb.	97.97
Cool Croc Twins	DA	55.97	62.97
Conquest o. t. Longbow	DV	69.97	83.97
Cruise for a Corps VGA	DV	62.97	69.97
Cyberblast	DA	41.97	
Cytron	DA	55.97	
D-Generation	DA	41.97	69.97
Die Hard 2	DA	55.97	62.97
Dark Seed	DV	83.97	90.97
Dark Half		Vorb.	83.97
Darklands	DV	Vorb.	97.97
Der Patrizier	DV	69.97	83.97
Deliverance	DA	55.97	
Das Schwarze Auge	DV	69.97	83.97
Death Knights of Krynn	DV	69.97	83.97
Dune	DV	62.97	76.97
Die Kathedrale	DV	83.97	83.97
Discovery	DV	62,97	69.97
DoJo Dan	DA	55.97	
Doddle Bug	DA	55.97	
Dynablaster (mit Adap.)	DA	62.97	62.97
Eco Quest	DV	76.97	83.97
Elvira 2	DV	69 97	83.97
Elite Plus	DA	59.47	90.97
Eternam	DV		76.97
European Championship	DA	55.97	62.97
Epic	DA	62 97	76.97
Eye of the Beholder 2	DV	83,97	83.97
Falcon 3.0	DA		97.97
Fireforce	DA	48.97	
Fire and Ice	DA	55.97	
F-15 Strike Eagle 3	DA		97.97
Formula 1 Gr. Prix	DA	80.47	90.97

Programm		Amiga	IBM
Gods	DA	55.97	69.97
Global Effect	DA	69.97	69.97
Global Conquest	DA	69.97	97.97
Grand Prix Unlimited	DA	Vorb.	69.97
Gunship 2000 VGA	DA	Vorb.	97.97
Heart of China	DV	69.97	83.97
Hexuma	DV	83.97	83.97
Heimdall	DV	76.97	76.97
Histroy Line	DV	69.97	76.97
Hook	DA	55.97	76.97
Indiana Jones 3 Adv.	DV	62.97	69.97
Indiana Jones 4	DV	83.97	90.97
Inca	DV		Anfr.
Jaguar XJ 220 (1 MB)	DA	55.97	
James Pond	DA	17.47	
James Pond 2			
(Robocod)	DA	55.97	
Jim Power	DA	55.97	
John Madden Footb. 2	DV	59 47	69.97
Kaiser	DV	90.97	90.97
Kings Quest 5	DV	69.97	97.97
Kings Quest 6			83.97
Les Manley Lost in L.A.	DV		69.97
Legend	DA	62.97	69.97
Leather Goddesses 2	DA	Vorb.	83.97
Leisure Larry 5	DV	69.97	83.97
Legend of Kyrandia	DV	66.47	76.97
Lemmings	DA	55.97	69.97
Lemmings Data Disk	DA	41.97	48.97
Lemmings			
Boot + ADD ON	DA	55,97	62.97
Links	DA	76.97	90.97
Links 386 Pro	DA		104.97
Lure of the Temptress	DV	62.97	69.97
Lord of the Rings 2	DA	69.97	69.97
Lotus Esprit T.Ch. 3	DA	55.97	
Mad TV	DV	69.97	83.97
Mantis	DA		97.97
Manchester Unit. Euro.	DA	55.97	62.97
Maniac Mansion	DV	62.97	62.97
Mega lo Mania/First Sam.		62.97	
Might and Magic 3	DV	69.97	83.97
Might and Magic 4			69.97
Microprose Golf	DA	80.47	80.47
Mokey Island	DV	69.97	83.97
Monkey Island 2	DV	83.97	83.97
No Second Price	DA	62.97	62.97
Nova 9		Vorb.	83.97
Premiere	DA	55.97	
PGA Golf Plus	DA	62.97	69.97
Perfect General	DA	76.97	76.97
Prophecy of			
the Shadow	DA	Vorb.	83.97
Parasol Stars	DA	55.97	
Pinball Dreams	DA	55.97	55.97
Pinball Fantasies	DA	55.97	
Plan 9 (mit Videofilm)	DA	83.97	97.97
Populous 2	DV	62.97	62.97
Pools of Darkness		62.97	
Push Over	DA	55.97	62.97

Programm		Amiga	IBM
Police Quest 3	DV	83.97	83.97
Project-X	DA	55 97	
Quest for Glory 2		83.97	83.97
Quest for Glory 3			83.97
Railroad Tycoon	DA	80.47	97.97
Rampart	DA	55.97	69.97
Realms	DV	62.97	76.97
Regent	DV	69.97	
Red Zone	DA	55.97	
Rex Nebular	DA	Vorb.	97.97
Risky Woods	DA	59.47	59.47
Rise of the Dragon	DV	83.97	83.97
Robocop 3	DA	55.97	Vorb
Sensible Soccer	DV	55.97	
Shadow of the Beast 3	DA	62.97	
Shadowlands	DA	62.97	62.97
Silent Service 2	DA	80.47	80.47
Sim City/Populous	DA	62.97	76.97
Sim Earth		97.97	83.97
Startrek 25th Anniver.	DA	Vorb.	69.97
Starflight 2	DA	55.97	69.97
Striker	DA	55.97	Vorb.
Space Max	DV	62.97	69.97
Special Forces	DA	80.47	90.97
Spellcasting 301			66.47
Space Quest 4	DV	69.97	83.97
Space Shuttle	DV	76.97	111.97
Super Tetris	DA	69.97	80.47
Summoning			69.97
Tennis Cup 2	DA	69.97	69.97
The Humans	DA	62.97	62.97
The Siege			69.97
Turrican 2	DA	13.97	
Ultima 6	DA	69.97	76.97
Ultima 7	DA		76.97
Ultima 7 kpl. deutsch	DV		97.97
Ultima Underworld	DA		83.97
Vroom	DA	55.97	
Vroom Data Disc	DA	34.97	
Vikings-Fields of Conq.		55.97	83.97
Waye Gretzky 2			
Can.Cup	DA	55.97	62.97
Ween	DA	62.97	83.97
Winter Challenge	DA		76.97
Wizkid	DA	55.97	
Wizardy 7	DA		83.97
Wing Commander	DV	76.97	48.97
Wing Commander 2	DV		83.97
Wing Commander 2			
Op.1	DA		41.97
Wing Commander 2			
Op.2	DA		41.97
Wolfchild	DA	55.97	
Wonderland		62.97	69.97
X-Wing	DA		Vorb
Zool	DA	55.97	

Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen

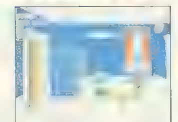
GAMELINE GdBr Inh. F. Hirth, Th. Steinbach * Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr * Preisänderungen vorbehalten * Lieferung per Nachnahme 10,- * bei Vorauszahlung 8,- * Eilzuschlag 7,- * Ausland 25,- * Vorauskasse 15,- * UPS-Versand 15,-

Heimatlos

Home Alone

na ja

Mit dem Namenszug eines berühmten Films zieren findige Softwarehersteller besonders gerne ihre Spielmodule, ist doch der griffige Titel eines Kinoschlagers meistens ein Garant für guten Umsatz mit dem passenden Spiel. Dummerweise bleibt beim Kauf einer teuren Filmlizenz nur noch wenig Geld für die Spielentwicklung übrig. *Home Alone* ist eine Paradebeispiel für diese Regel: Im Kino sorgte der kleine Kevin im weihnachtlichen Kampf gegen trottelige Einbrecher für Begeisterungsstürme – auf dem Mega Drive reicht's nur noch für ein laues Lüftchen. Ihr steuert Kevin durch die Häuser der Nachbarschaft, immer auf der Suche nach Gegenständen, die Ihr im Kampf gegen die Einbrecher verwenden könnt. Hier ist das Spielgeschehen von der Seite zu sehen; Kevin hüpft, rennt, oder feuert auf die bösen Buben. Verlaßt Ihr das Haus, wird auf eine Vogelperspektive umgeblendet, in der Ihr mittels Schlitten von Haus zu Haus flitzt. Via Druck auf den Startknopf gibt's ein Menü in dem Ihr die bis dahin eingesammelten Habseligkeiten untersuchen und eine neue Waffe anwählen könnt. *mh*



Ob Kevin wohl dieses Modul spielen würde?

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 34%

Grafik: 37% Sound: 26%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: –

Lizenzierte Langeweile

Universal Soldier

geht so

Bei Accolade stimmt das Timing: Zeitgleich zum Deutschlandstart des Van-Damme-Actionreißers bastelte Accolades Videospiellabel Ballistic ein Jump'n'Shoot zusammen, das bis auf wenige Levels *Turrican 2* gleicht.

Ihr wetzt als High-Tech-Killer Devreux (van Damme) in schönster *Turrican*-Manier durch satte elf Levels, bevor Ihr Eurem Widersacher Scott (Lundgren) auf den Pelz rückt. Die in alle Richtungen scrollenden Levels bieten dabei eine Fülle an Feinden, Extrablöcken und Bonusrunden. Wie im Original, verlassen verschiedene Extras (Waffen, Schilde, Power-Up's) die Bonusblöcke nach deren Beschuß. Habt Ihr einen Level leergeballert, wartet in seltenen Fällen ein Obermotz. Auf jeden Fall gibt's aber das Paßwort.

Universal Soldier hinterläßt einen zwiespältigen Eindruck. Die *Turrican-2*-Levels spielen sich, bis auf kleine Unterschiede, so gut wie im Original. Die hinzugefügten Abschnitte bestehen aus wirr aneinandergereihten Zufällen, die mehr frustrieren als reizen. Fazit: Ein unfreiwillig witziges Mega-Drive-*Turrican-2*, das zeitweise Spaß macht, aber nach einigen Stunden kräftig langweilt. *kn*

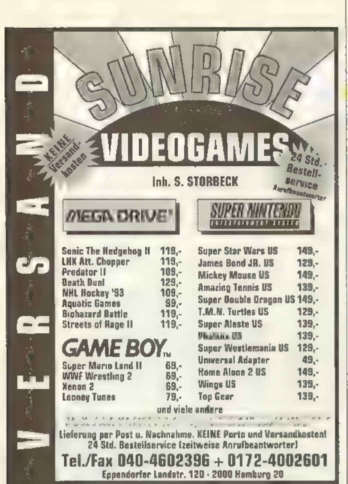


Ein Soldat kommt selten allein: Die sehen ja aus wie ich?

Genre: Action
Hersteller: Ballistic
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Accolade

MEGA DRIVE 55%

Grafik: 60% Sound: 48%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Paßwort



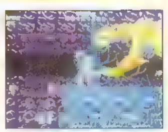
Der blasse Leander

Galahad

gut

Auf Heimcomputern erschien *Galahad* bereits vor einem Jahr als *Leander*. Die Mega-Drive-Version gleicht dem Vorbild wie ein Ei dem anderen. Selbst der Cheat (LTUS als Paßwort) ist der gleiche geblieben. Die Hintergrundgeschichte gehört dabei zum alten Eisen: Motz entführt Prinzessin, Prinz hat sie wieder rauszuhauen. Dabei schlüpft Ihr in des Prinzen Rolle und hampelt durch drei große Welten, unterteilt in etliche Levels. Ihr hüpft von einer Plattform zur anderen, säbelt etwaige Feinde entzwei und sammelt Münzen und Power-Ups. Die Münzen lassen sich im Laden in bessere Waffen und Rüstungen anlegen. Aufgabe ist es, in jedem Abschnitt einen Gegenstand einzusammeln, der den "Beamer" zum nächsten Level öffnet.

Galahad spielt sich auf dem Mega Drive nicht ganz so spannend wie *Leander* auf dem Amiga. Die Grafik mußte unverständlicherweise Federn lassen. Zudem wurden die kleinen Mankos nicht ausgemerzt. Allzu oft hoppeln wir ins Ungewisse und landen auf tödlichen Stacheln. Dank des Umfangs und der zahlreichen Gags sollten Fans trotzdem reinschauen. *kn*


Gelber Motz und lila Hintergrund: grafisch öde

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: CWM

MEGA DRIVE 71%

Grafik: 70% Sound: 57%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: –

Durchgeprügelt

Double Dragon

na ja

Dank dem gigantischen Erfolg von Street Fighter 2 sind die Double-Dragon-Bruder Billy und Jimmy Lee, ehemals berühmte Martial-Arts-Helden, etwas in Vergessenheit geraten. Nun versuchen die beiden auf dem Super Nintendo ein Comeback. Die Hintergrundgeschichte hat sich nicht geändert. Die niedliche Marian wurde mal wieder von den bösen Buben verschleppt. Keine Frage, daß sich Billy und Jimmy erneut durch sieben Missionen prügeln, um die holde Marian zu retten.

Leider wirkt nicht nur die Story antiquiert, auch das Spielprinzip hat Staub angesetzt. Die Schlagtechniken der Gebrüder Lee sind zwar nett anzusehen, haben jedoch fast alle die gleiche Wirkung. So kloppt man sich (auch zu zweit gleichzeitig) von Abschnitt zu Abschnitt, trifft immer auf die gleichen Gegner, benutzt diese oder jene Waffe, und stellt fest, daß man auf dem Super Nintendo Besseres gewohnt ist. Gleiches gilt für die technische Seite: Grafik und Sound dümpeln im unattraktiven Mittelmaß. Trotzdem werden Double-Dragon-Fanatiker zufrieden sein; zählt Ihr nicht zu dieser Gruppe, haltet Euch lieber an Street Fighter 2. *js*


Glücksspiel nein danke... Billy und Jimmy prügeln lieber!

Genre: Action
Hersteller: Tradewest
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Galaxy

SUPER NES 48%

Grafik: 52% Sound: 46%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: US-Import



Parasol Stars

Noch bevor der Vorgänger *Rainbow Island* die Pixelwelt des Game Boys erblickt, hat *Parasol Stars* Premiere. Die Adaption des putzigen Jump'n Runs hat Ocean gut hinbekommen. Grafisch hält sich das Modul im Vorderfeld, spielerisch wurden keine Kardinalfehler begangen. Jeder Freund von guten Geschicklichkeitstests sollte sich *Parasol Stars* besorgen. Motivation und Spielspaß für einige Wochen sind garantiert. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 73%

Grafik: 70% Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel



F-15 2

Auf dem Game Boy entpuppt sich Microprose' Action-Flugsimulator als ein rasantes Ballerspiel in *Afterburner*-Manier. Mit einer F-15 knattert Ihr automatisch gesteuert durch ein gutes Dutzend Missionen, terminiert Bodenziele auf schnödeste Art und holt MIGs vom Himmel. Ballerfreunde werden, dank fixer Grafik, fetziger Musik und Paßwörtern noch Spaß dran haben, der Simulationsexperte wendet sich erschrocken ab. *kn*

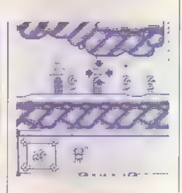


Genre: Action
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 47%

Grafik: 66% Sound: 68%

Schwierigkeit: einstellbar



Humans

Das Leben in der Steinzeit war kein Zuckerschlecken. Um die Tücken des Alltags zu bewältigen (zum Beispiel Abgründe überwinden, vor Dinosauriern verteidigen) mußten die wenig verfügbaren Hilfsmittel geschickt eingesetzt werden. Als Spieler leitet Ihr einen unterentwickelten Stamm beim Lösen diverser Aufgaben. Meist muß in einem großen Level ein Stammesmitglied einen bestimmten Punkt erreichen, die anderen *Humans* helfen ihm dabei. Ihr steuert zu diesem Zweck wahlweise einen Eurer Mannen. *Humans* können laufen, klettern, Stammesbrüdern hochhelfen und gefundene Gegenstände einsetzen. Mit Speeren kommt Ihr über Abgründe (Stabwelsprung) und könnt durch einen gezielten Wurf Dinosaurier ärgern. Außerdem gibt es noch brennende Fackeln, Kletterseile und für blitzschnelle Fortbewegung natürlich die genialste Erfindung der Menschheit: das Rad. Gute Koordination und viel Grübelei sind für die Stammesrettung erforderlich.

Der eigenständige *Lemmings*-Nachzügler wird auf dem Game Boy witzig präsentiert und hilft dank Paßwortsystem und verschiedener Schwierigkeitsgrade blendend über lange Winterabende hinweg. Der einzige Kritikpunkt ist, daß man zu Anfang für wenig Rätsel viel Laufarbeit leisten muß. Trotzdem ein tolles Spiel und perfekt für den Game Boy geeignet. *js*



Dig Dug

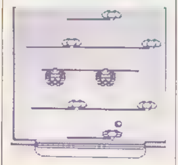
Bei *Dig Dug* müßt Ihr Euch durch einen Untergrund graben und bösartige Unholde beseitigen. Entweder pumpt Ihr sie mit einer Luftpumpe auf oder laßt durch dicke Steinbrocken auf sie niederriesein. Die Game-Boy-Fassung ist eine hundertprozentige Umsetzung des Arcade-Klassikers und bietet zudem eine Zusatzvariante mit neuen Features. Dank diesem Spielmodus kommen nicht nur Nostalgie-Fans auf ihre Kosten. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Namco
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 63%

Grafik: 48% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel



Magnetic Soccer

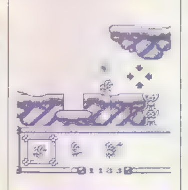
Nintendos Tischfußballsimulation hält sich nur rudimentär an die Originaltische. Gegen einen Link-Partner oder drei verschieden begabte Computergegner kickt Ihr Euch durch eine Miniliga. Auf Knopfdruck drehen sich Eure Mannen oder versuchen einen Superschuß abzulassen. Dank wenig mitreißendem Spielprinzip allein ähnlich langweilig wie das Original – zu zweit kommt schon wesentlich mehr Begeisterung auf. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 57%

Grafik: 34% Sound: 55%

Schwierigkeit: einstellbar



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Gametek
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 77%

Grafik: 71% Sound: 68%

Schwierigkeit: einstellbar



Taz Mania

Comic-Vielfraß Taz hat sich während des Sprungs vom Mega Drive in die Game-Gear-Schaltkreise gewaltig verändert. Das Leveldesign wurde total umgekrempelt. Der Teufel wetzt nun durch Hochgeschwindigkeitspassagen en masse. Grafisch schwankt die Qualität mit den Levels, spielerisch wird bis auf einige tolle Abschnitte nur solide Jump'n'Run-Kost geboten. Der Sound ist zudem total in die Hose gegangen. *kn*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 80 Mark
GAME GEAR 59%
Grafik: 63% Sound: 22%
Schwierigkeit: schwer



Terminator

Der Game-Gear-Schwarzenegger ist größtenteils identisch mit dem Endzeitkiller auf dem Mega Drive: Hübsch aussehende Levels und tolle Musiken verwöhnen ordentlich. Der hochgetriebener Schwierigkeitsgrad schreckt jedoch schnell ab. Ihr lauft wieder durch mit Feinden vollgestopfte Levels und hofft auf Energiepillen, die immer zu spät zu erkennen sind. Nur absolute Action-Profis sollten sich dran wagen. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 80 Mark
GAME GEAR 61%
Grafik: 70% Sound: 75%
Schwierigkeit: schwer



Streets of Rage

Game-Gear-Freunde mit Prügelambitionen dürfen sich endlich an der Umsetzung des beliebten Mega-Drive-Beat'em-Ups *Streets of Rage* erfreuen. Auch in den Schaltkreisen von Segas Handheld haut sich Heldin Blaze und Held Axel durch eine Endzeit-Neon-City. Wie im Original dürfen beide Prügler auf verschiedene Hau-drauf-Techniken zurückgreifen. Natürlich fehlen auch Sonderschläge, wie der Back Drop und der Kangaroo Kick nicht. Der Zwei-Spieler-Modus läßt sich dabei via Linkkabel spielen. Auf den Einsatz der Polizeiwagen-Mega-Waffe wurde verzichtet.

In den fünf horizontal scrollenden Levels schlagt Ihr Euch mit den bekannten Gangs, Peitschendamen und Karatekas herum. Unterwegs sammelt Ihr unter anderem Messer und Pfefferstreuer, die Euch das Überleben erleichtern. Natürlich gibt's wieder Telefonzellen und Kisten mit Energiepillen oder Extraleben.

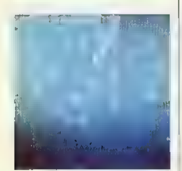
Außer der Polizeiwagen-Extrawaffe wurde der Prügelklassiker vom großen 16-Bitter 1:1 übernommen. Die kontrastreiche Grafik bietet Überblick, die Steuerung entpuppt sich als überaus vielseitig. Vor Mankos ist Segas Referenzprügelei jedoch nicht gefeit. Dank der 1:1-Umsetzung wurden die Sprites zu sehr miniaturisiert und sind dadurch schlecht zu erkennen. Da in der getesteten Version der Sound fehlte, verzichten wir auf eine Soundwertung. *kn*



Lemmings

Als erstes Handheld darf sich Segas Game Gear über Psygnosis' putzige Kultwichtel freuen. Wieder steuert Ihr per Link-Kabel auch zu zweit gegeneinander eine Bande von grünhaarigen Pelztieren durch mehr als 100 Levels. In jeder Spielstufe muß eine bestimmte Prozentzahl der putzigen Tiere zum Ausgang geleitet werden. Dabei haben Eure Lemminge finstere Abgründe, steile Berge oder mörderische Maschinen heil zu passieren. Um Euren Helden einen Weg durch die Levels zu basteln, dürfen den Lemmingen mit einem Cursor verschiedene Aufgaben zugewiesen werden. Sie bauen auf Knopfdruck Brücken, fangen an zu buddeln oder werden in die Luft gesprengt. Habt Ihr ein Level gemeistert, gibt's ein Paßwort.

Lemmings auf dem Game Gear umzusetzen, ist eine undankbare Aufgabe. Die Mini-Sprites mußten gut zu erkennen sein, die Maussteuerung der Computer-Versionen sollte auf's Pad übertragen werden. Leider sind den Entwicklern dabei einige schwerwiegende Fehler unterlaufen. Das Spielprinzip gehört zwar weiterhin zu den Innovativsten der Computerspielgeschichte, die Steuerung wurde aber gründlichst vermurkst. Während Ihr mit einem übel zu steuernden Kreuz mühsam Icons anwählt, laufen die fuzzlig kleinen Lemminge fuchs in ihr Verderben. Im Pause-Modus darf dabei leider kein Icon angewählt werden. *kn*



Super Space Inv.

Domarks aufgemotzter Spielhallenklassiker protzt auf mit allerlei Extrawaffen, einer lustigen "Kuh-Sammel"-Bonusrunde und abgefahrenen Gegnerformationen. Die wenigen neuen Ideen täuschen über das durchgekaute Spielprinzip jedoch nicht hinweg. Zudem sind die Sprites auf dem Minibildschirm selten auszumachen, Treffer sind Glückssache. Mit kontrastreicherer Grafik hätte das Spiel besser abgeschnitten. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Domark
Zirka-Preis: 80 Mark
GAME GEAR 45%
Grafik: 32% Sound: 37%
Schwierigkeit: mittel



Chuck Rock

Core's gut beleibter Neandertaler begibt sich nun in Game-Gear-Schaltkreisen auf die Suche nach seiner Angetrauten. Mittels Bauch oder Felsblock schubst Chuck Feinde vom Display und hüpft plattformgerecht durch die Levels. Grafisch und musikalisch mußte die Umsetzung gehörig Federn lassen. Die etwas ungenaue Steuerung nagt ebenfalls am durchaus vorhandenen Spielspaß. Wir warten auf *Sonic 2*. *kn*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 80 Mark
GAME GEAR 60%
Grafik: 47% Sound: 57%
Schwierigkeit: mittel



Genre: Action
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 80 Mark
GAME GEAR 72%
Grafik: 65% Sound: –
Schwierigkeit: einstellbar



Genre: Denkspiel
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 80 Mark
GAME GEAR 68%
Grafik: 66% Sound: 63%
Schwierigkeit: schwer

Weihnachten ist gerettet



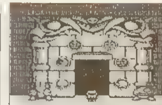
Auf der Oberwelt sucht sich Mario die gewünschte Zone aus

Wer seine Meinung zu einem neuen Mario-Spiel kundtut, hat's schwer, sich nicht dauernd mit Superlativen zu überschlagen. Diesmal kann ich zumindest in einem Punkt (halbwegs) konstruktive Kritik üben. *Super Mario Land 2* ist nicht das beste Mario aller Zeiten. Mir gefallen sowohl *Super Mario Bros 3*, als auch *Super Mario World* besser – angesichts der technischen Unterschiede zwischen den Systemen nicht weiter verwunderlich. Trotzdem kein Grund zur Panik: Im Vergleich zum Game-Boy-Vorgänger *Super Mario Land* ist die Fortsetzung dramatisch besser. Auch wenn sich die neuen Ideen und Features rund um den Superstar in Grenzen halten, bietet *Super Mario Land 2* fast grenzenlosen Spielspaß. Der Geschicklichkeitstest präsentiert sich nicht nur gigantisch umfangreicher als alle vergleichbaren Jump-n Runs auf dem Game Boy, es ist das zweitbeste Modul (nach *Tetris*), das es jemals für ein Handheld gegeben hat. Jeder intelligente Mensch, ob Mario-Freak, Manager-Papi oder Hausfrau-Mami wird dieses Spiel lieben. Wie in allen anderen Mario-Programmen sind die unzähligen Spielelemente perfekt aufeinander abgestimmt. Jeder einzelne Level wurde genial designt. Nintendo hat sich nicht den kleinsten Ausrutscher erlaubt. Die Motivation erlischt auch dann nicht, wenn Ihr *Super Mario Land 2* eines Tages durchgezockt habt. Wie üblich halten Euch geheime Kammern und versteckte Extras noch Monate später auf Trab.

Super Mario Land 2

Noch bevor die erfolgreichste Spieleserie der Welt als Kinofilm premiert, schickt Nintendo seinen Klut-Klempner Mario erneut auf Tour. Zur besseren Orientierung haben ihm die Entwickler in seinem zweiten Game-Boy-Abenteuer eine Oberwelt spendiert. Erfahrene Marioisten kennen die moderne Art der Level-Präsentation schon aus *Super Mario Bros. 3* auf dem NES und *Super Mario World* auf dem Super Nintendo. Mario spaziert auf festgelegten Pfaden auf einer Landkarte umher und wählt die gewünschte nächste Spielstufe an.

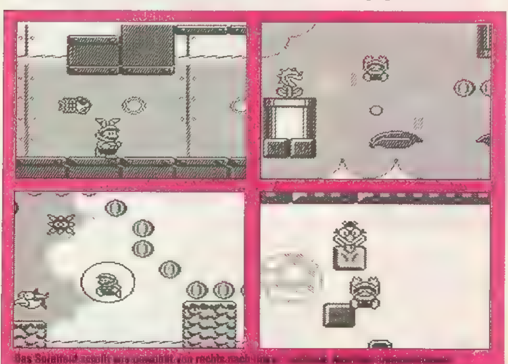
Neben wenigen individuellen Levels muß Mario sechs Zonen mit jeweils drei bis vier Spielstufen absolvieren. Nur wenn Ihr die "Turtle"-, "Pumpkin"-, "Space"-, "Tree"-, "Macro"- und "Mario"-Zonen erfolgreich abschließt (und den entsprechenden Obermotz vertrimmt) erhaltet Ihr zum Schloß des Oberschurken Zutritt. In den Levels findet sich Mario in gewohnter Jump'n'-Run-Umgebung wieder. Die traditionelle Mischung aus Rennen, Hüpfen, Ausweichen, Erforschen und Sammeln bildet erneut das spielerische Grundgerüst. Darüber hinaus hat Mario in seiner spielfreien Zeit brav die Schulbank gedrückt und sich neue Fähigkeiten angeeignet. So nimmt er in einer Luftblase platz und schwebt hoch über den Wolken durch die Levels. Außerdem setzt er einen Raumfahrerhelm auf und muß sich mit schwierigen Schwerkraftbedingungen auseinandersetzen.



Erst mit komplettem Diamantensatz öffnet sich das letzte Tor

Weitaus regelmäßiger stülpt sich Mario allerdings ein frisches Paar "Propeller-Ohren" über, die er auf Knopfdruck geschickt zu ausgedehnten Sprüngen einsetzt.

Als Testmuster griffen wir auf die japanischenn und amerikanischen Versionen zurück. Das deutsche Modul dürfte 100 Prozent identisch sein und in Kürze bei uns erscheinen. Der Spielstand wird übrigens via Batterie automatisch gespeichert. Allerdings müßt Ihr jedesmal die sechs Obermotz-Levels von neuem angehen, da diese Erfolgserlebnisse nur kurzzeitig im Modul-Gedächtnis bleiben. *mg*



Das Spielfeld scrollt wie gewohnt von rechts nach links [illegible]

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: 60 Mark
Testmuster: Dynatex

GAME BOY 89%

Grafik: 72% Sound: 70%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Batterie, Japanimport



REACH FOR THE
SKIES
DIE SCHLACHT UM GROßBRITANNIEN
Sommer 1940. In dieser Phase des Zweiten Weltkriegs geht es um alles. Die Flieger-Asse der deutschen Luftwaffe und die Spitzenpiloten der Royal Air Force stehen sich in ihrem bisher schwersten Kampf gegenüber – der Schlacht um Großbritannien.
Mehr als fünfzig Jahre danach haben Sie die Gelegenheiten, diesen berühmten Kampf noch einmal zu erleben und dabei die Rolle eines britischen Piloten oder eines deutschen Fliegers zu übernehmen. Von Ihrem Können hängt es ab, ob der britische Sieg wiederholt werden kann, oder ob diesmal Deutschland erfolgreich ist.
"Reach For The Skies" wurde von demselben Team programmiert, das Ihnen "Flight of the Intruder", die maßgebliche Flugsimulation der 90er Jahre, für Sie entwickelt hat. Erleben Sie in dieser beispiellos realistischen Simulation historischer Ereignisse die gleiche einmalige Technologie.
• Lassen Sie sich als Flugleiter, Pilot oder Bordschütze in die entscheidende Phase des Krieges zurückversetzen
• Große Auswahl an Flugoptionen und -steuerungen
• Wählen Sie aus acht exakt nachempfundenen Flugzeugen: Spitfire, Hurricane, Bf 109, Bf 110, Ju 87, Ju 88, He 111 oder Do 117
• Mit Aufzeichnungs- und Wiederholungsmodus – So können Sie sich Ihre liebsten Luftkämpfe immer wieder anschauen.
• Die PC-Version unterstützt verschiedene Soundkarten, VGA-Grafiken mit 256 Farben und Gaurad-Schattierungen für besonders wirklichkeitsgetreue Flugzeugdarstellungen.
Erhältlich für PC und zu 100% damit kompatible Geräte, Atari ST und Amiga.
Virgin
GAMES
REACH FOR THE
SKIES

Europäische Rollenspielfans, die eine Konsole zu Hause stehen haben, blicken mit Wehmut in den fernen Osten Während hierzulande Rollenspiele in Modulform noch rar sind, gehören fast 70 Prozent der japanischen Neuerscheinungen zu unserem heißgeliebten Genre. Allerdings können sich nur die wenigsten Spiele im harten Wettbewerb behaupten Eine Rollenspielsaga, die es im Land der aufgehenden Sonne zu Ruhm und Ehre gebracht hat, ist die beruhmte *Dragon Quest*- Reihe Seit einigen Wochen sind (nicht nur) japanische Spieler völlig aus dem Häuschen, denn nach rund einem halben Jahr Verspätung trudelte endlich der langersehnte fünfte Teil der Serie für das Super Nintendo in den Softwareshops ein (die ersten vier Spiele sind nur für Nintendos

Hiesige Fans warten lieber auf die englische Version von *Dragon Quest 5*

Im Dungeon und in Städten seht Ihr die Umgebung aus der Vogelperspektive



Der Kult

Unglaublich, aber wahr. Die *Dragon Quest*-Serie genießt in Japan einen derart hohen Kultstatus, daß sich sogar die Regierung mit dem Thema *Dragon Quest* befassen mußte. Auslöser für die hitzige Debatte war die Befürchtung zahlreicher japanischer Schuldirektoren, daß am Veröffentlichungstag von *Dragon Quest 4* Lehrer vor leeren Schulbänken unterrichten würden, weil die Kinder die Softwareshops belagern Das Problem wurde geradezu genial gelöst Am Tag, als *Dragon Quest 4* in die Läden gelangte, gab's kurzerhand schulfrei! Zudem können Japans Kids aus einer gigantischen Auswahl *Dragon Quest*-Zubehör wählen. Vom Stoff-S me-Monster, über passende Bettwäsche, Buntstifte, Comicbücher und Musik-CD's gibt's alles um und über das Kultspiel, was das Heldenherz begehrt



Kaum gibt's ein neues *Dragon Quest*-Modul, bilden sich vor den Läden lange Schlangen.





Kommt's zum Kampf mit einer Monsterschar, wird auf eine 3-D-Sicht umgeblendet

8-Bit System zu haben). *Dragon Quest 5*, in der japanischen Version auch für ausgefuchste Experten leider nur eingeschränkt zu spielen, soll Mitte '93 auch in den USA erscheinen.

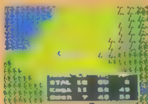
Das 12-MBit-Speichermonstermodul (immerhin 1,5 MByte) präsentiert sich im gewohnten *Dragon Quest*-Gewand. Ihr übernehmt das Kommando über eine vierköpfige Crew (zu Beginn ist's nur ein Held, später gesellen sich neue Figuren dazu). Dungeons, Städte und Oberwelt sind aus der Vogelperspektive zu sehen, Kämpfe finden rundenweise in 3-D statt



Die Vorgänger

Die ersten drei Spiele aus der *Dragon Quest*-Saga gibt es schon seit geraumer Zeit in den USA für das amerikanische NES-System. Allerdings heißt die Serie hier *Dragon Warrior* und gehört zu den Dauerbrennern. Der vierte Part erscheint dieser Tage, bevor Hersteller Enix auch in Amerika Nummer 5 fürs Super Nintendo herausbringt





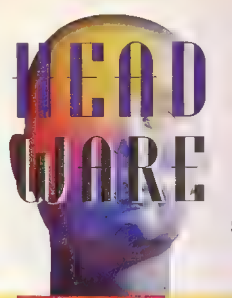
Rollenspiel total: Die ersten drei *Dragon Warrior*-Teile (1 bis 3 – von oben nach unten)

Der Konkurrent

Der wohl schärfste Konkurrent der *Dragon Quest*- bzw. *Dragon Warrior*-Reihe ist die Rollenspielserie *Final Fantasy*, die der Kultsaga immer dicht auf den Fersen sitzt. In Japan gibt's die ersten drei Spiele für das NES, den vierten Teil (heißt hierzulande *Final Fantasy 2*), sowie zwei Spezialszenarios (*Romancing Saga* und *Final Fantasy Mystic Quest* – letzteres gibt's bereits in englischer Sprache) für Nintendos 16-Bitter. Nippons Spieler vergnügen sich derzeit mit dem fünften Part der Serie, der Mitte nächsten Jahres in den USA erscheinen soll.



Auch von der *Final Fantasy*-Reihe gibt's schon den fünften Teil



Willkommen in der schönen, neuen Welt der Medien. An dieser Stelle wollen wir Euch in Zukunft ohne erhobenen Wertungsfinger interessante Bücher, Filme, Comics und Tonträger vorstellen.

Reingehört

The Shamen: Boss Drum

Viel Tekkno, etwas House, mit Pop verziert: The Shamen stürmen die Charts. Der Mix ist gelungen, die Songs gar dezent melodisch. "Boss Drum" kommt leicht psychedelisch, gute Baßboxen sind angesagt. Irgendwie abgehackt, aber hörbar.



Peter Gabriel



Gabriels neuestes Werk zehrt vom "Sledgehammer"-Mythos. Die 10 Songs sind keine Fast-Food-Musik — mehrmaliges Anhören ist erwünscht, ja Pflicht. Ein überzeugendes Album; allerdings ohne Glanzpunkte.

Vivienne McKone

Überzeugender Soul, der sich vor dümmlichen Dancefloor-Attacken retten konnte, wird von Newcomerin Vivienne McKone präsentiert. Die Eigenkompositionen gefallen, die Stimme paßt, die CD kommt gut — kaufen!



Dresslers letzte Fahrt

Die Lindenstraße ist nicht bloß eine Fernsehserie, die Lindenstraße ist ein Zustand. Seit Jahren spaltet sie die Fernsehnation in zwei Lager. Während die Minderheit schreiend das Heimkino verläßt, sobald das Intro läuft, fiebert die Mehrheit mit wohligem Schauer den neuesten Katastrophen im Leben der bundesdeutschen Jedermänner entgegen. Wie so oft, stand auch hier mal wieder eine englische Serie Pate: Die "Eastenders" der BBC. Inzwischen gibt's eigene Lindenstraßen-Club's und in Programmkinos laufen Marathonvorführungen aller bisherigen Folgen. Das Autoren/Zeichner-Gespann Keß, Hinricher und Breitschuh

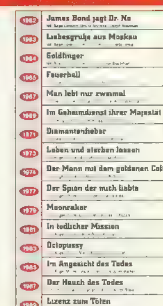
Geschüttelt, nicht gerührt...

Pflegt James Bond seinen Wodka-Martini zu nehmen. Der britische Ausnahmeagent mit der Doppelnull-Lizenz zum Töten, begleitet unser Medienleben nun schon seit 30 Jahren. Ein Ende ist nicht abzusehen. Bereits vier Schauspieler haben sich im Geheimdienst Ihrer Majestät bewährt. Das schottische Rauhbein Sean Connery wurde für eine Folge durch den glück- und farblosen George Lazenby abgelöst. 1973 und zwei Filme später übernahm Roger Moore die Rolle, um 1985 die Walther PPK sichtlich gealtert an Timothy Dalton weiterzugeben. Der Gewinner steht für die wahren Fans der Serie natürlich fest: Keiner konnte den heißen Krieger aus der Zeit des Kalten Krieges so überzeugend und mit britischem Understatement rüberbringen wie Sean Connery. Auf ewig der beste Bond.

Zum dreißigjährigen Dienstjubiläum von "Good Old James" hat sich **MGM/UA Home Video** etwas Besonderes einfallen lassen. Alle 16 Folgen erscheinen in einer überarbeiteten und digital gemasterten Sammleredition zum Preis von je **30 Mark**. Wer seinen Liebling also in ungeschnittener und nicht von Werbung verhackstückter Form genießen will, sollte zuschlagen. Als Zuckerl wurden als Cover-Motive die original Filmplakete verwendet. *vw*



Mein Name ist Bond — James Bond



Jahr	Titel
1962	James Bond jagt Dr. No
1963	Liebesgrüße aus Moskau
1964	Goldfinger
1965	Feuerball
1967	Man lebt nur zweimal
1969	Im Geheimdienst ihrer Majestät
1971	Diamantenfieber
1973	Leben und sterben lassen
1974	Der Mann mit dem goldenen Colt
1977	Der Spion der mich liebte
1979	Moonraker
1981	In tödlicher Mission
1983	Octopussy
1985	Im Angesicht des Todes
1987	Der Hauch des Todes
1989	Lizenz zum Töten

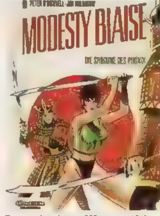


Dresslers letzte Fahrt: War es Mord oder ein Unfall?

setzt jetzt noch einen drauf und liefert den ultimativen Lindenstraßen-Comic. In der ersten Folge, **Dresslers letzte Fahrt**, kommt der gute Doktor auf grausame Art ums Leben, betätigt sich Karsten Flöter als Detektiv und kehrt der an AIDS gestorbene Benno aus dem Reich der Toten zurück. Starker Tobak, der für alle Fans der Serie zur Pflichtlektüre gehört. *vw*

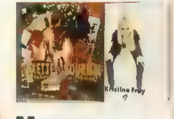
Womens Liberation

Was James Bond für den Geheimdienst, ist "Modesty Blaise" für die gesamte Unterwelt des Königreiches. Die ehemalige Bandenchefin und Juwelendieben ist die Erfindung des britischen Autors Peter O'Donnell. Immer dann, wenn Scotland Yard nicht mehr weiter weiß, schlägt die Stunde für Modesty und ihren treuen Kumpel Willy Garvin. Ausgebildet in asiatischen Kampfsportarten, sind die beiden meisterhafte Schützen und exzellente Kenner der internationalen Verbrecherszene. Zeitgleich mit dem ersten Roman erschien im "Evening Standard" ein Modesty-Comic-Strip, den O'Donnell zusammen mit dem Zeichner Jim Holdaway entwickelte und der bald erfolgreicher als die Romanserie sein sollte. **Modesty Blaise — Die Shogune des Phönix** ist bereits der neunte Schwarzweiß-Band, der im Carlsen-Verlag für **20 Mark** erscheint. Sowohl Strip als auch die bei Rowohlt erschienenen Romane darf man dem Krimifan mit Faibel für technische Spielereien und spektakuläre Aktionen ans Herz legen.



Da werden harte Männer weich: Modesty Blaise als Comic

Schweden-Happen



Nachdem Abba mehr als ein Jahrzehnt für skandinavische Chart-Erfolge stand hat sich in den letzten Jahren ein moderner Schweden-Export in den Hitparaden etabliert. Die Mann/Frau-Kombo **Roxette** bescherte uns singleweise hochkarätigen Mainstream-Pop. Die aktuelle CD "Tourism" bringt uns Erfolgslieder aus ungewohnter Umgebung näher und wird mit einigen neuen Songs abgerundet. Die kompetente Präsentation zeigt, daß Roxette deutlich mehr als das übliche Aufputsch-Teenie-Idol auf den Noten hat. Sympathisch-engagiert erklingen Klassiker wie "Joyride" live aus Konzertarenen oder Hotelzimmern. Nicht nur für Fans lohnenswert.

Auf den Spuren des Duos wandelt zur Zeit **Kristine Frey.** Ihre erste CD wurde von Graham Sacher (Düdel-geprüft via The Hollies und Tony Christie) inszeniert und produziert. Die junge Norwegerin spult zwölf Popsongs herunter, die an Belanglosigkeit kaum zu überbieten sind. Lediglich "This is Heaven" fällt melodisch etwas aus dem "Nur-nichts-Riskieren"-Korsett. Im Gegensatz zu Roxette schafft es Kristine Frey nicht, die Mainstream-Ware sympathisch-kompetent zu verpacken. Langweilig bis nervend.

Swing-Station

Wenn Gefühle die Leadgitarre spielen und Nostalgie den Schlagzeugrhythmus vorgibt, dann kommt die Musik von Herzen: Der irische Kurzhaarstar **Sinead O'Conner** beweist auf seinem neuen Album, daß auch sie sich an ihre Kindheit erinnert. Auf "Am I not your Girl?" präsentiert sie elf sympathische Songs, mit denen sie aufwuchs. Die Mischung aus vereinzelten Schmachtfetzen ("Don't cry for me Argentina"), überzeugendem Swing und Musical-Touch stempeln die CD zu der Herbstüberraschung. Verlustpunktfrei trägt Sinead O'Conner die ungewöhnlichen Melodien vor: teils fetzig-flott, teils dezent-melodisch. Wer offen für gute Musik ist, sollte ein Ohr riskieren.

Nicht minder verblüffend sind **Kim Basingers** erste Gesangsversuche. Den Ruf als blondes Dummchen schon widerlegt, wirft sie ihr Goldkehlchen in die Waagschale. In dem Soundtrack "Too hot too handle" (Die blonde Versuchung) swingt sie sich durch ein halbes Dutzend Songs.

Die restlichen Tracks werden nicht minder kompetent vorgetragen (teils instrumental, teils männlich-vokal). Produzent Tim Hauser verzaubert den Zuhörer mit einer Collage aus Klassikern (unter anderem von Cole Porter) und altmodisch-modernen Neuinszenierungen des Genres.



ROUGH TRADE

Mario Mania

WETTBEWERB

Wer hatte das gedacht? Den Game-Boy-Hit *Super Mario Land* gibt's jetzt auf CD Wer nun zum nächsten Händler hetzt und sich das Game-Boy-CD-ROM zulegen möchte, wird jedoch mit langem Gesicht den Laden verlassen: Es ist "nur" eine Musik-CD.



Der Mario-Rap auf CD

Während die Japaner Nintendos Klempner mit Merchandising-Produkten überhäufen (es gibt sogar schon Mario-Unterwäsche), hinkt Europa mal wieder Meilen hinterher. Das Plattenlabel Living Beat und ihr Distributor "Rough Trade" schnappten sich die Nintendo-Lizenz und produzierten, angesichts millionenfacher Mario-Verkäufe, eine Maxi-CD und -LP mit der niedlichen Mario-Musik. Leider wurden in den vier Tracks allein das Original-Musikstückchen des ersten *Super-Mario-Land*-Levels eingebaut. Man hätte die hübsche Melodie kurzerhand neu einspielen und zudem ein paar andere Mario-Musikstücke untermixen sollen. Trotzdem applaudiert der Videospieler gern.

Für die nächste Scheibe wünschen wir uns allerdings Melodien aus *Super Mario World*, die die Game-Boy-Stükke qualitativ klar hinter sich lassen. Wer knapp bei Kasse ist, schreibt an *POWER PLAY*. In Zusammenarbeit mit Roughtrade verlosen wir drei **Game Boys** plus **Tetris & Super Mario Land** und **20 Super-Mario-Land-Musik-CDs.** *kn*

Preisfrage: Wie heißt die Prinzessin, die Mario auf dem Game Boy befreien muß, mit Vornamen?

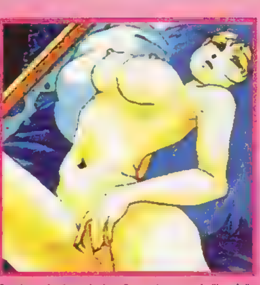
Wer die Antwort weiß, schreibt diese auf eine Postkarte, klebt eine Briefmarke drauf und schickt sie an.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Roughtrade
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 15. Februar 1993. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Viel Spaß!

Da helfen nur kalte Duschen und viel frische Luft: Eine neue Generation von Erotiksoftware ist im Anmarsch. Volker, Knut und Michael wagten mit heißen Ohren einen schüchternen Blick.



Comicsex im japanischen Computermagazin "Log In":

Was hierzulande längst ein Fall für BPS und Staatsanwalt wäre, geht in Japan ganz normal als Unterhaltungssoftware für Jugendliche über den Ladentisch. Keine Frage, daß die japanischen Sexprogramme den gleichen hohen spielerischen Standard aufweisen, wie "seriöse" Spiele.

Während in Europa ein eher mäßiges Strip-Poker-Programm mit digitalisierter Bindegewebsschwäche bereits das höchste der Gefühle ist, wird den Söhnen Nippons nicht nur üppige Bilderpracht, sondern auch ein intelligentes Spielgeschehen geboten. So kann zum Beispiel das eingangs beschriebene Rollenspiel *Panic in Cobra City* neben jeder

Computer-Voyeur

Der Held der Geschichte sammelt Fotos von niedlichen kleinen Japanerinnen, und immer wenn er wieder einmal eine besonders schwere Aufgabe gemeistert hat, gibt's Nachschub an Bildmaterial. Die kleinen Kirschblüten haben große Kulleraugen, ebenso große Busen und erscheinen in allerschönstem 256-Farben-VGA auf dem Bildschirm.

Unser Held ist seines Zeichens Pixeldetektiv und wird von uns durch ein Fantasy-Städtchen gesteuert. Dank einer ortsansässigen Mädchenhändlerbande herrscht akuter Frauenmangel und nur unsere gute Spürnase kann das hormonelle Gleichgewicht wiederherstellen. Kein Wunder also, daß die befreiten jungen Damen, einem schrecklichen Schicksal gerade noch einmal entkommen, ihre Dankbarkeit besonders handfest zeigen. Wer in diesem Spiel geschickt mit Maus und Sexualmenü umgeht, wird durch handfestes Soundblaster-Gestöhn und recht freizügige Animationen belohnt.



Menge hübscher Mädchen auch mit einer gehaltvollen Krimigeschichte und kinderleichtem Steuerungskomfort aufwarten.

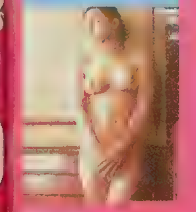
Schlag mich!

Leider sind auch die fernöstlichen Hormonbomben nicht ganz ohne Makel. Sie vermitteln ein Frauenbild, das jedem mehr oder minder emanzipierten Mitteleuropäer die Schamesröte ins Gesicht

Der heiße Draht

Amerika gilt als Hochburg für die Prüden dieser Welt. Ein nackter Damenbusen oder ein unbehoster Männerhintern führt in einigen Gegenden der USA schon fast zu bürgerkriegsähnlichen Zuständen. Derweil eingefleischte Sittenwächter hartnäckig darum kämpfen, erotische Literatur aus den Bücherregalen zu verbannen, Zeitschriften wie Playboy oder Penthouse öffentlich zu verbrennen und bei Filmen wie "Basic Instinct" nach dem Zensor rufen, blüht im Verborgenen eine wahre Sex-Subkultur.

Die angeblich so sittenfesten Moralapostel heizen sich vor allem am (und mit dem) Telefon so richtig auf. Neben dem kostenpflichtigen Telefonsex, bei dem heiser geraunzte Seufzer und Schmuddelwörter die Leitung beben lassen, vergnügen sich amerikanische Hard-Core-Fans via Modem an pornographischen Texten und Pixel-Perversionen. Des Nachts streift der Datensex-Suchende durch spezielle Mailboxen, die erotisch-deftige Romane und Digibilder Marke "extrascharf" feilbieten, natürlich in Super-VGA. Der letzte Schrei der computerisierten "Sexanoics": Animierte megabytegroße Minifilme mit Soundblaster-Stöhnen.





Die schlichte Grafik aus *Panic in Cobra City* (oben) ist mit vielen Super-VGA-Sexeinlagen gewürzt (rechts)

schauer inszeniert werden. Und nicht anders ist das Bild auf dem riesigen Comicmarkt. Die Auswahl ist von erlesener Brutalität und käme in Deutschland sicher sofort auf den Index.



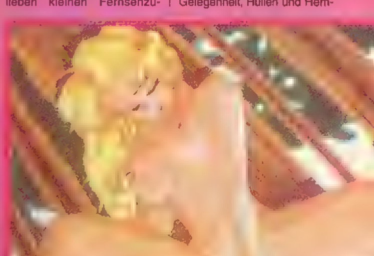
"Peitsch mich!" – Die Lady verlangt nach Euch. Spielerisch wirkt sich das Techtelmechtel nicht aus.

treibt: All die kleinen kulleräugigen Marikos und Michikos stehen auf Prügel und Fesselungsspiele. Was man vielleicht für die abwegigen Sadophantasien eines überarbeiteten Spieldesigners halten könnte, wird schnell zum Programm. Obwohl die Grenze zur harten Pornographie nie überschritten wird, verzichtet kein japanisches Erotikspiel auf gefesselte Jungfrauen, Peitschenschwingende Dominas und devote Dienerinnen des schlechten Geschmacks. Mit großer Selbstverständlichkeit und ohne Hemmungen wird ein Thema ausgebeutet, das bei uns mit dem Makel des Schmuddelsex behaftet ist. Man darf sich natürlich fragen, welche Haltung weniger verklemmt und prüde ist.

Daß Japaner generell anders mit Unterwerfung und Gehorsam umgehen, zeigt schon ein Blick in das Fernsehprogramm. Eine Spezialität sind die sogenannten "Survival Shows". Brave Familienväter und graue Büromäuse werden auf jede erdenkliche Art "gefoltert" und getrietzt. Wer die meist harmlosen Qualen am längsten erträgt, hat gewonnen. Was für uns völlig absurd klingt, ist dort populäre Abendunterhaltung. Keine Frage, daß solche Shows in abgeschwächter Form auch für die lieben kleinen Fernsehzu-

Sex sells...

... denkt sich die japanische Softwareindustrie und produziert feuchte Digitalträume am laufenden Band. Dabei ist es völlig egal, in welchem Genre die kleinen Liebesdienerinnen auftreten. Ob Rollenspiel, Adventure oder Geschicklichkeit - es findet sich immer eine Gelegenheit, Hüllen und Hem-

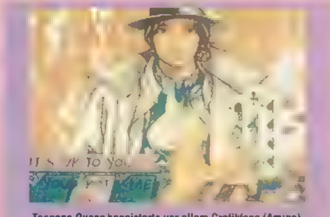


mungen fallen zu lassen. Allein in der größten japanischen Zeitung für Unterhaltungssoftware, der "Log In", sind regelmäßig mehrere Seiten für Erotiksoftware reserviert. Unschuldige Prinzessinnen werden dort von lüsternen Erzschurken, die nur an das eine denken, entführt. Schlagersternchen schlafen sich durch die Betten der Produzenten und hoffen auf den Durchbruch. Unwiderstehliche Helden legen die Damen gleich im Dutzend flach.

Hardwareprobleme

Bisher stand der europäische Lustmolch vor einem schier unüberwindlichen Problem. Seine Hardware war nicht kompatibel mit japanischer Software und auf heimischem Gerät ließ sich kein spielerisch anständiger Pixelhintern gewinnen. In Japan läuft die Masse an erotisch aufheizender Software auf dem "FM-Towns". Dieser, übrigens mit einem CD-ROM-Laufwerk beschenkte Traumcomputer kostet in Japan als "FM-Towns 2" runde 4000 Märker. In Deutschland sind diese Computer nicht erhältlich und werden es in nächster Zeit auch nicht sein.

Wer sich ein Gerät selbst importieren will, um sich dem Schwall digitalisierter Lustwandelei hinzugeben, legt seine vier Riesen besser in Sexfilmchen an. Die Bildschirmtexte der FM-Towns-Spiele sind durchgehend in japanisch - lediglich die wilde Stöhnerei wird verstanden. Hartnäckigen Gerüchten zufolge arbeiten amerikanische Programmierer jedoch an Umsetzungen für MS-DOS



Teenage Queen **begeisterte vor allem Grafikfans (Amiga)**

Sex-Oldies

Solange der Computer denken kann, solange plagt sich sein RAM mit nackten Nibbeln und schamroten Intimspielchen. Im Laufe der Jahre und der technischen Entwicklung wurde aus der grobschlächtigen Girls just want to have fun-Pixeldame ein fotorealistisches Busenwunder wie wir es heute in *Spellcasting 301* bewundern dürfen. Dabei sollte die Erotikspielerei der letzten zehn Jahre in zwei große Gruppen geteilt werden in Strip-Poker-Auszüge und Sonstiges. In ersteren wurden die Digidamen mittels flinker Pokerbluffs reihenweise ihrer Anzüglichkeit beraubt. Die Mehrzahl der Geld-gegen-Haut Produkte waren dabei spielerisch vollends unterbelichtet. Doch auch zwei kleine Perlen gab das Genre her. In *Hollywood Poker Pro* durften die schönsten Körperteile herangezoomt werden, in *Teenage Queen* warteten wunderschön gezeichnete Maids auf den Erotikfreund.

Auch in anderen Erotik-Spielgenres müssen Sexperlen mit der Lupe gesucht werden. Öde Hardcore-Spielchen wie Perverse oder die Orgasmushatz *Sex Games* landeten schnellstens auf der Indizierungsliste der BPS. Freizügige Adventures, wie *Emanuelle* oder *Geisha* verkauften sich wie warme Semmeln, boten spielerisch allerdings absolute Schmuddelkost. Die besten Erotikspiele seien hier noch einmal aufgeführt: *Leisure Suit Larry* begeisterte in etlichen Fortsetzungen alle Altersgruppen mit erotischem Witz und jugendfreien Techtelmechteln, die den Hardcore-Fan jedoch kalt ließen. Zudem wäre noch die *Spellcasting*-Reihe zu erwähnen, die das Erotik-Genre ebenfalls auf die Schippe nimmt und spielerisch hochwertige Unterhaltung bietet. Pixelbusen gibt's recht viel. Zweisamkeiten werden allerdings mit einem Schmunzeln überblendet.

Die Rückkehr der Oberweite

Auch in Zukunft bleibt uns ein unbedeckter Busen nicht erspart. Die Softwareindustrie hat die konsumentenanziehende Wirkung eines freizügigen Körpers neu entdeckt und schon malen die Grafiker an neuen Projekten und femininen Frauenkörpern. Gestützt wird sich dabei vor allem auf den Adventure-Veteranen, der sich in Zukunft durch wahre Fleischberge zu klicken hat, um ein Rätsel zu entdecken. Ob im gerade erschienenen *Spellcasting 301* oder in Starbytes *Bazooka Sue*: aufgequollene Oberweiten, wohin das Auge blickt. Daß beim Kauf dieser Produkte nicht nur das Auge, sondern vor allem die Hose ein Wörtchen mitredet, ist den Produzenten sehr recht. Selbst Action-



Eine der vollbusigen *Spellcasting-301*-Damen

Adventures sind vor erotischen Ergüssen nicht gefeit: in Lorielels Entity steuert ihr zukünftig eine Heldin mit extrem großen Brüsten – wenn das nicht zieht.

Mehr als solch erotische "Nebeneinlagen" sind in der (europäischen) Zukunft jedoch nicht drin. Sex und Schmuserei als reinen Spielinhalt wird's wohl auch im nächsten Jahr nicht in spielerisch passabler und zudem jugendfreier Hinsicht geben. Was in fünf Jahren über die Bildschirme flattert, weiß bis heute niemand. Arge Vermutung: Wir klinken uns via Datenbuchse oder Virtual-Reality-Klamotten in den Cyberspace und praktizieren Cybersex bis zum geht nicht mehr. Der Cyberspace-Kinofilm Der *Rasenmähermann* sollte der Industrie Ansporn genug sein, sich etwas innovatives in Sachen Virtual-Reality und High-Tech-Erotik einfallen zu lassen. Innerhalb der nächsten Jahre werden wir uns wohl auf Sex-CDs konzentrieren und glasklarem 16-Bit-Digitalgestöhn lauschen. Erster Vertreter: *Virtuell Valerie* für das Macintosh-CD-ROM.



XANADU

f&t Software GmbH · Neuhäuser Str. 17 · 4790 Paderborn
f&t Software GmbH · Spielplatzstr. 25 · 4780 Lippstadt

Tel.: (0 52 51) 28 23 29

MEGA DRIVE	
Desert Strike	98,-
Greendog	89,-
Lemmings	99,-
NHLPA Hockey	99,-
Th. Force IV	auf Anfr.
Warr. of Rome III	119,-
Joypad	35,-

GAME GEAR	
Chuck Rock	78,-
Rampart	auf Anfr.
Spiderman	78,-
Super Monaco II	78,-
Tazmania	auf Anfr.

SUPER NES	
Castlevania IV	112,-
Parodius	119,-
Pilot Wings	109,-
Streetfighter II	105,-
Top Gear	109,-
Turtles in Time	119,-
US-Adapter	40,-

WIR VERLEIHEN AUCH
(aber nur in unseren Filialen)

Bestellannahme:
Mo. bis Fr. 14.00 bis 20.30 Uhr
Samstags 10.00 bis 18.00 Uhr

An- und Verkauf von Gebrauchtspielen

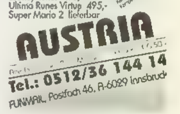
Aktuelle Preisliste kostenlos!

FUNMAIL

SUPER NINTENDO DT
Final Fantasy III 728,-
Axelay jp 868,-
Star Wars a.A.
Zelda 3 DV 898,-
Skull Jagger 968,-
Lemmings jp 398,-
Street Fighter 2 dt 1198,-

ös 2790,- incl. Universal Adapter für Importspiele !!!

MS DOS
Strike Commander a.A.
Amazon 749,-
Indiana Jones 4 DV 838,-
Kings Quest 6 729,-
Spear of Destiny 749,-
Wizardry 7 730,-
F15 Eagle II 868,-
Sim Ant 598,-



SOUNDBLASTER 2.0 1650,-
CD Rom intern 2980,-
EROTIC CDs !!!

AMIGA
Indiana Jones 4 498,- (?)
Wing Commander dt 750,-
Legend Kyrandia DV 598,-

SEGA MEGA
LHX Attack Chopper 830,-
Bare Knuckle jp 445,-
CD Wonder Dog jp 860,-
Sonic 2 lieferbar

Anrufe: 10h - 12h, 13h - 18.30h

GAME BOY
Looney Tunes 495,-
Ultima Runes Virtue 495,-
Super Mario 2 lieferbar

AUSTRIA

Tel.: 0512/36 144 14
FUNMAIL, Postfach 46, A-6029 Innsbruck

ESSER SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Christa Esser

	AMIGA	PC
1869 DV	69.-	83.-
A-Train	-	73
Aces of the Pacific DA	--	73.-
Air Commander DA	-	69
Air Warrior DA	69.	84.-
Amberstar DV	75	84.-
American Tail		56
Aquatics Games DA	54	--
Archer Macleans Pool DA	49.-	
Assasin DA	49.-	
Atac DA	--	81.
B-17 Flying Fortress DA	-	93
B.A.T. 2 DA	a.A.	a.A.*
Bane of Cosmic Forge DV	69.-	69
Beau Jollys Big Box DA	63	
Birds of Prey DA	69.-	88
Bitmap Brothers 1 DA	56.-	56
Bug Bomber DV	56.-	64.-
Bundeslig. Man. Edit. DV	84.-	84.-
Caesar DA	56.-	63
California Games 2 DA	56	66
Campaign DV	63	69
Catchem DA	49	
Civilisation DV/DA	77.-	93
Combat Classics DA	56.-	63
Cytron DA	56.-	
Dark Half	-	56.-
Dark Queen of Krynn	63.-	69.-
Dark Seed	--	66.-
Darklands DA	--	99.-
Das schwarze Auge DV	73	83.-
David Leadbetters Golf	--	81.-
Der Patrizier DV	69.-	83.-
Dream Team DA	49.-	56.-
Dune DA	57.-	69.-
Dungeon Master DV	56.-	64.-
Espana 92 DV	66.-	73.-
Eye of Beholder 2 DV	83.-	83.-
Falcon 3.0 DV	--	93.-
Falcon Mission Disk DA		56
First Samurai DA	66.-	66.-
Forge of Virtue DA	--	42.-
Gunship 2000 DA	a.A.	93.-
Gunship 2000 Scenario DA	--	56.-
Guy Spy DA	63.-	73.-
Hexuma DV	84.-	84.-
History Line DA	69.-	84.-
Humans DA	56.-	56.-
Indy 4 DV	84.-	84.-
Int. Sports Challenge DA	63.-	73
Jimmy White Snooker DA	69.-	63.-
John Madden 1/2	53.-	54.-
Kings Quest 6	--	81.-
Laura Bow 2 DV	--	73.-
Leather Godesses 2 DV	--	91.-
Legend of Kyrandia DV	63.-	63.-
Lemmings 2 (NEU!) DA	a.A.	a.A.*
Lemm. Double Pack DA	51.-	69.-
Links 386 PRO DA	--	84.-
Links Courses je	37.-	37.-
Links DA	67.-	77.-
Lord o. t. Rings 1/2 DV/DA	64.-	69.-
Lost Treasures Infocom	--	69.-
Lotus Turbo 3 DA	49.-	--
Magic Pockets DA	43.-	63.-
Mantis DA		105
Might & Magic 4	-	69
Millenium DV	-	63.
No Second Price DA	54	
Paladin 2 DA	56	63.-
Perfect General DV	76	83.
PGA Courses Windows DA	-	29.-
PGA Golf Windows DA	--	82.
Pinball Fantasies DA	56	
Populous 2 + Chall. DA	69	
Powerhits	56	66
Powermonger DA	--	69.-
Red Baron DV	63	73
Red Baron Mission Disk		49
Red Zone DA	47	
Regent DV	69	
Rex Nebula DA		84
Risky Woods DA	53	63
Robosport	56	56
Shadow of the Beast 3 DA	54.-	
Sherlock Holmes DV		81
Shuttle DV	56	112
Silly Putty DA	49	
Skat 92 DV		63
Spellcasting 301		63
Summer Challenge DA		63
Summoning		66.-
Sword of Honour DA	49.-	--
Troddlers DA	56	
Ultima 7 DV		98.-
Wing Commander 1/2 DV	84	83.
Wizardry 7		84

Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, Spielekonsolen mit zugehörigen Software-Cartridges sowie Software für andere Computersysteme

»ZUBEHÖR«

AMIGA + AMIGA + AMIGA + AMIGA

3,5" externes Laufwerk	129.-
512KB Erweiterung mit Uhr	65.-
Blizzard Turboboard	329.-
400 dpi Mouse	59.-
Volloptische Maus	89.-
X-Copy Tools (9/92)	75.-
TurboPrint Prof 2.0	149.-
directoryOpus 3.41 DV	89.-
ScanKing Prof. (incl Paint/Read)	349.
ScanKing 800 (incl. Image + OCR)	449.-
Final Copy II DV	239.-

PC + PC + PC + PC + PC + PC + PC + PC

Soundblaster 2.0 engl.	179.-
Stereo - Chips dazu	43.-
Soundblaster Pro Basic	299
Soundblaster Pro incl Midi	349.-
Screenbeat Aktivboxen (Paar)	69
Gravis Joystick schwarz	69.-
Gravis Joystick transparent	75.
DataMaker 1 5 DV	229.-
TextMaker 3 0 DV	265
TypeMaker 2.0 PS DV	265.-
TypeMaker 2 0 DECO DV	265.-

+ DISKETTEN + DISKETTEN +

3,5 " NoName DS/DD 10er Pack	8.90
5,25 " NoName DS/DD 10er Pack	4 90

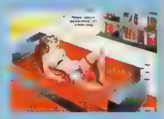
ESSER-SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
5000 Köln 30

Versandkosten: Bei Vorkasse per V-Scheck DM 7.00
bei Nachnahme Post DM 9.00 ; UPS DM 12.00
Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 15.00
*bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER#SOFT

Virtuell vereint

Du bist fremd in der City, schlenderst durch die Altstadt und plötzlich hält Dir jemand eine Karte unter die Nase: "Treff mich heut' Nacht. Deine Valerie." Allein wegen Virtual Valerie kauften sich in den Staaten fanatische Cyber-Fans einen Apple Macintosh. Prickelnde Erotik und knallharten Sex erwarten den High-Tech-Spanner beim Besuch des Stundenhotels. Habt Ihr per Zufall die richtige Appartmentwohnung gefunden, geht's schnell zur Sache. Valerie fordert Euch auf, beim Ablegen von Bluse, Strümpfen, BH und Slip behilflich zu sein. Nachdem sie demonstriert, wie und wo Valerie zärtliche Berührungen schätzt, dürft Ihr's auch mal versuchen. Im Schlafzimmer warten dann einschlägige Gummiutensilien auf den Einsatz. Stöhnend gibt Valerie den Takt an: "Harder, I'm coming softer" – die Maus kommt ganz schön ins Schwitzen. In dem hervorragend illustrierten Adventure erwartet Euch außer Sex noch eine Menge mehr: Bewegliche Gemälde mit King-Kong-Sequenzen, ein Bücherregal mit Fallen, eine voll ausgestattete Küche, in der vom Wasserboiler bis zum Mikrowellenherd alles funktioniert, und eine Videospielwand mit diversen Spielen – unter anderem Virtual Valerie, das Spiel im Spiel. Habt Ihr Euch im Schlafzimmer ausgetobt, könnt Ihr auf einem virtuellen Videorecorder sogar Valerie-Videos schauen.







Der Unterschied: oben die Digi-*Spellcasting*-Dame, links das *Cobra-City*-Mädchen

Unter der Dusche trefft Ihr auf die schönsten *Cobra-City*-Mädchen

VTO-Pictures

Die deutschen Pornoprofis von VTO (Verlag Teresa Orlowski) wollen das Sexcomputerspiel hoffähig machen und basteln derzeit an einem Erotik-Adventure, das etwas mehr als *Larry* auf der Pixelpfanne haben soll. POWER PLAY unterhielt sich mit Michael Droege von VTO.

PP: Wie kamen Sie auf die Idee, ein Computerspiel zu produzieren?

Droege: Ich bin mit einem Amiga aufgewachsen und kenne jede Menge Erotikcomputerspiele. In meinen Augen ließen die meisten spielerisch als auch erotisch sehr zu wünschen übrig. So entschlossen wir uns, als Profis ein gehaltvolles Adventure mit einem ordentlichen Schuß Erotik auf die Beine zu stellen.

PP: Wieviel Sex blüht uns im VTO-Adventure?

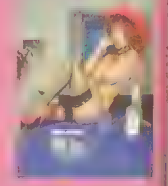
Droege: Schwierige Frage. Natürlich wurde überlegt, wie weit wir können. Das Spiel wird als FSK 16 auf den Markt kommen und dementsprechende Erotik enthalten. Unser Ziel ist es jedoch, eine gelunge Mischung aus *Indy*, *Larry* und VTO zu präsentieren. Tolle Grafik, eine witzige Story und nebenbei ein gepfefferter Schuß Erotik sind garantiert.

PP: Für VTO hört sich das sehr prüde an. Ist womöglich auch eine "Hardcore-Version" in Arbeit?

Droege: Im Auge haben wir diese Möglichkeit natürlich auch. Der Vertrieb würde dann über Sex-Shops und Videotheken laufen.

PP: Welche anderen Spiele planen Sie außerdem?

Droege: Im Frühjahr '93 wird ein Strip-Poker herauskommen, der mit den Genrekollegen nicht zu vergleichen ist. Die Zeiten der übel digitalisierten Pixel-Mädchen sind vorbei. In unseren Studios wurden Profis, die wirklich Spaß daran haben, ihren Körper zu zeigen, mit einer High-Speed-Kamera aufgenommen. Diese werden schön animiert gegen den Spieler pokern, wobei wir viel Wert auf eine erotische Ausstrahlung gelegt haben. Etwas ganz Neues im Genre: Je nach Spielsituation wird sich die Mimik der Damen verändern.



Diese VTO-Dame wird für den Strip-Poker digitalisiert



Da bebt das All: Star Wars im Anflug auf diesen Planeten

Ohne Power nichts los: Wenn Chris Roberts nicht von Dauer-Migräne heimgesucht wurde, testen wir *Strike Commander*.

Eine Dekade Personal Computer: Was sich seit den Anfangstagen der PC-Spiele bis heute getan hat, erfahrt Ihr in unserer PC-Historie

POWER PLAY

2

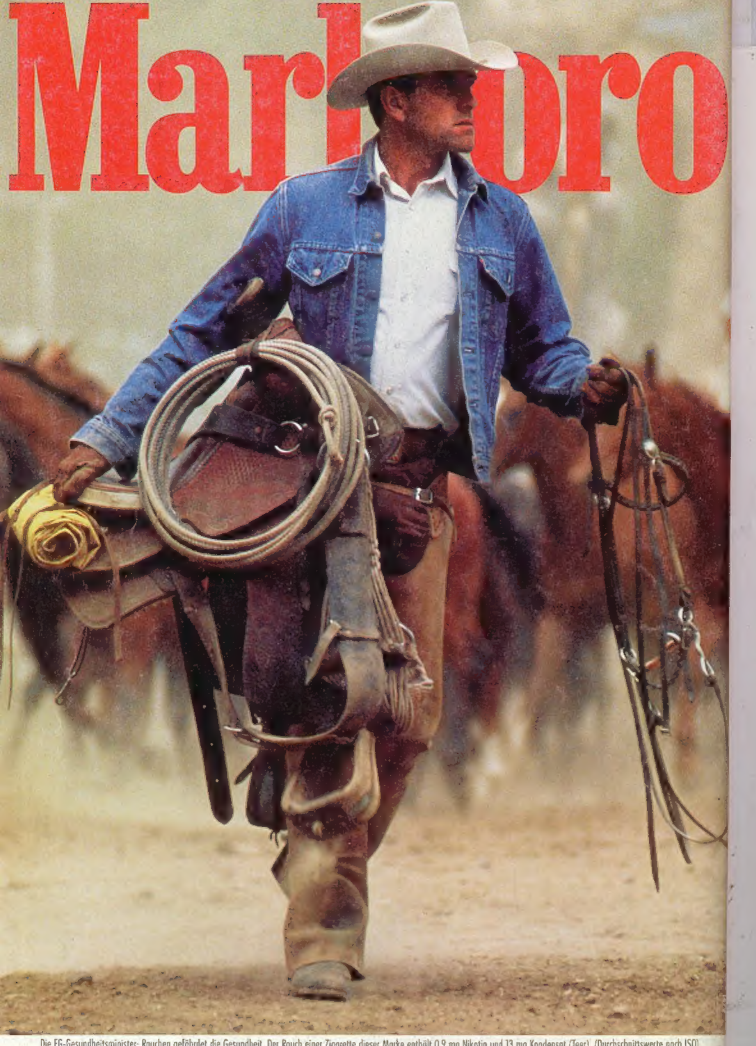
erscheint am 13. Januar 1992

Das Jahr 1993 beginnt mit einem furiosen Feuerwerk...nicht nur wir lassen Böller krachen, auch die Spielefirmen haben so manchen Knaller in der Hinterhand. Das wohl am sehnsüchtigsten erwartetste Spiel dieseits der Galaxie ist die Star-Wars Simulation **X-Wing**. Ob der Weltallfighter der kräftigen Fliegerkonkurrenz Paroli bieten kann, wird der Härtetest in der nächsten *POWER PLAY* beweisen. Um beim Thema "Krieg der Sterne" zu bleiben: Wir bieten Euch einen dicken Star Wars-Schwerpunkt und den Test von **Super Star Wars** für das Super Nintendo.

Vielflieger Volker besuchte nicht nur die Origin-Crew im sonnigen Texas, sondern grub auch ein paar vielversprechende Spieleperlen aus. Im Test fliegt wahrscheinlich die Edelsimulation **Strike Commander**. Ihr erfahrt mehr über die neusten Origin-Geheimprojekte und erhaltet Infos über die *Underworlds*-Macher. Passend zu den High-End-PC-Spielen lassen wir die Geschichte des "Personal Computers" aus verspielter Sicht Revue passieren. Last, but not least: Die *POWER PLAY* kürt die Besten Spiele des Jahres 1992.



T'BIRD
MADE BY AQUARIUS
intel inside
POWER OF TWO - T'BIRD CLASSIC 386/SX-25 INTEL, 2MB, HD 50 MB, (17MS), 14"VGA COLOR-MONITOR DER PROFI UND FUNCOMPUTER MIT SOUND-KARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PC+VIRUSPOLICE, MACS OPERA UND 2 ACTIONGAMES: MAD TV UND MONKEY ISLAND II. UNVERB. VERKAUFSPREIS!
1999.-
NEW DER T'BIRD DRIVE JETZT MIT i 486/SX-25
CD-ROM
4MB, VORBEREITET FÜR INTEL OVERDRIVE MIT 50 MHZ, HD 50 MB, (17 MS), 14"VGA COLOR MONITOR. DIE MULTIMEDIA-MASCHINE MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, MICROSOFT WINDOWS 3.1, MICROSOFT WINDOWS ENTERTAINMENT PACK, 2 TOP GAMES U.V.M. UNVERB. VERKAUFSPREIS!
2599.-
IN DEUTSCHLAND ERHÄLTLICH IN ALLEN FÜHRENDEN FILIALEN VON HERTIE UND KARSTADT SOWIE ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HORTEN, SCHREIBER COMPUTER UND ALLEN COMPUTER FILIALEN VON INTER DISCOUNT UND PORST, ALLEN PC COMPUTER CENTERN UND SHOPS, BEI HOLTKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU, PRO MARKT BERLIN UND IN DEN WEGERT TECHNIK CENTERN. ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMEYER FACHGESCHÄFTEN. SCHWEIZ: IN ALLEN FILIALEN VON COMPUTERTREND, INTERDISCOUNT UND MICROSPOT. SOWIE IM ASI SYSTEMFACHHANDEL.
ASI COMPUTER


Marlboro